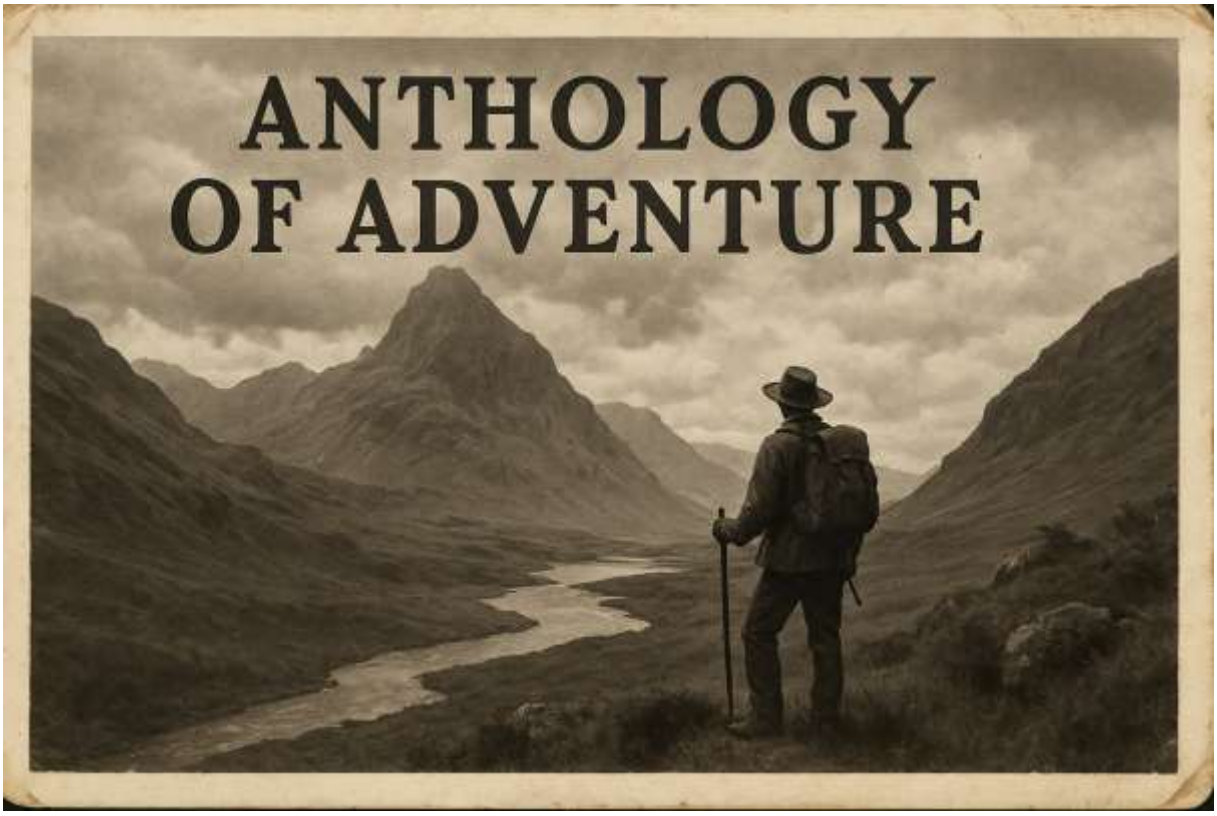


Inhaltsverzeichnis

Vorwort 4
Anthology of Adventure 5
Spiritwalkers & spirittalkers 6
🎭 [Einstiegs-Szenario]: Der Wind spricht in Schatten 6
🌑 Das Bannritual der Windgeister 9
NSCs und SCs 1. Szenario 13
Szenario 2: Feuer am Horizont 21
Szenen 21
NSC 2tes Sezenario 25
🪶 Szenario 3: Der Gesang der Knochen 28
🌄 Zusammenfassung für SL: Wie man die Kampagne leitet 31
Erzählerische Hinweise / Formulierungshilfen 33
Once We Were Gods 36
NSCs 39

Durchführungshinweise 43
⛧ Ablauf des Rituals (Spielmechanik) 43
Artefakt: Das Herz der Mumie (echtes Exemplar) 45
Leave It To the Beavers 46
Szenarioablauf 47
NSCs 49
Nebel über Portland 55
NSCs 58
Geheimnisse auf hoher See 63
Handlung in Akten 64
Spielleiterhinweise 66
NSCs 66
Twelve Days of Krampus 71
Handlung in drei Akten 72
NSCs 74
Gegenstände & Rituale 76
Ablauf & Zeitplan (12 Tage – Vorschlag) 76
Leitfaden für SL 78
Anhänge 78
Puzzles 80
NSCs 82
Das Ritual der Lamia – Endgame-Mechanik 86
Handout – „Chiffre der Radiostation“ 88
Die Tiefe schweigt 95
NSCs 96
Schwarz wie Lack, rot wie Blut 101
Glossar japanischer Begriffe 104
NSCs 104
„Cult“ 110
Wichtige NSCs 112
Handouts 113
Jagdfieber 115
NSCs 116
Szenen des Szenarios 119
Smile 124
Ermittlungsorte 124

NSCs 127
Abenteuergerüst: „Smile“ Ablauf in 3 Akten 132
Vorlesetext – Szenen 134
Ende 135
Wenn die Gondeln Zombies tragen 136
💉 Infektionsregeln – Die Maske des Verfalls 143
🎒 Besondere Ausrüstungsgegenstände für das Szenario 144
🦹 Hauptgegner: Cracher Mortel „Anselmo Nero“ 145
🧭 NSCs – Überlebende & Verbündete 146
NSCs Untote 148

Vorwort

Dieser Szenarioband beinhaltet sehr verschiedene Szenarien die größtenteils nicht in einem Kampagnenzusammenhang stehen. Es steht dem Spielleiter (SL) natürlich frei, das doch so nutzen, aber dazu muss er selbst einen Zusammenhang „bauen“.

Überhaupt ist das Ziel dieses Bandes nicht, dem SL ein möglichst fertig vorgekautes Kampagnen / Szenario- Werk vorzulegen (So wie es etwa in „Shipwrecked“ der Fall ist), sondern viel freien Raum zu lassen, um die Szenarios mit Leben zu füllen. Vieles ist schon fertig vorgegeben, aber ob und wie man es nutzt ist nicht verpflichtend. Meist gibt es noch keine Handouts, Dialoge und Bildmaterial oder Karten- der SL soll hier selbst kreativ werden. Insgesamt habe ich wenig Arbeit in das Design und sehr viel in die Szenario-Grund-Konstruktion gesteckt. Vieles muss der SL selbst entwerfen, manche Werte müssen selbst festgelegt werden, oder angepasst an die eigene Spielergruppe. Manchmal müssen vielleicht NSCs verändert werden, um Defizite in der Spielergruppe auszugleichen, oder ähnliches.

Ziel dieses Bandes ist es, den SL besser darauf vorzubereiten, Selber komplette Szenarien / Kampagnen zu entwerfen, da „offizieller“ Nachschub für das Grimm RPG eher unwahrscheinlich oder zumindest sehr selten zu erwarten ist- es handelt sich ja nur um ein Liebhaberprojekt von mir. Dieser Band soll tolle Geschichten ermöglichen, und dem SL die Chance geben, sein Handwerk besser zu erlernen. Und wenn er es beherrscht, Immer neue Ansätze für Szenarios & Kampagnen zu finden.

Dennoch werden die hier vorliegenden Szenarios viel Spaß machen, da sie zeigen, wie flexibel die Welt von Grimm in einem RPG genutzt werden kann. Ich habe viele Werke aus der Populärkultur „verwurstet“ und in die Welt von Grimm übertragen. Ich halte zwar nichts von Copyrights (offensichtlich 😉), aber von Kreativität schon, daher habe ich bei jedem Szenario angegeben, wovon es beeinflusst ist)

Und jetzt: Viel Spaß beim Vorbereiten des ersten Spieleabends.....

Gezeichnet: Anonymus

Anthology of Adventure

“In Reihenfolge.”

Marc-Uwe Kling – Die känguru Apokryphen

Spiritwalkers & spirittalkers

Eine Kampagne von 3 Szenarios im Navajo-Territorium

(inspireirt von den Navajo-Krimis von Tony Hillerman & der daraus entstandenen TV-Serie Dark Winds)

[Einstiegs-Szenario]: Der Wind spricht in Schatten

Präludium

Die Wüste atmet schwer in der Nacht. Zwischen den Mesas zieht der Wind, trägt Flüstern mit sich, das niemand verstehen kann – oder doch?
Lieutenant Joe Leaphorn träumt von einem Kojoten, der seine Spur verliert. Jim Chee notiert ein Navajo-Lied in sein Notizbuch, unsicher, warum die Melodie ihn nicht mehr loslässt. Und Bernadette hängt ein kleines, selbstgebasteltes Amulett an den Rückspiegel ihres Polizeiwagens – „hozho“, Harmonie, murmelt sie leise.

Die Spieler betreten eine Welt, in der die Schatten tief sind und die Geschichten älter als jede Straße.

Dieses Szenario ist wunderbar geeignet, um das erste Mal mit einer Spielergruppe in eine Kampagne einzusteigen. Dazu ist hier auch direkt ein Satz an Ermittler-Figuren mit dabei, die Spieler als ihre Charaktere übernehmen können. Es ist aber auch einfach eine intensive, tolle Geschichte, die auch etwas erfahreneren Spielergruppen eine Menge Vergnügen bereiten kann. Außerdem kann man den Schwierigkeitsgrad ja noch anheben, wenn man das möchte. Hier sind auch tatsächlich viele Props schon mit dabei, damit auch ein noch nicht so erfahrener Spielleiter erste Sporen verdienen kann. So oder so: Viel Spaß in der Welt der Navajo….

🎬 **Szenenaufbau**

Szene 1 – Der Banküberfall

- **Ort:** Gallup, New Mexico, nahe der Grenze zur Navajo-Nation.
- **Aufhänger:** Ein brutaler Überfall auf eine kleine Filiale. Zwei Täter fliehen in die Reservation. Einer stirbt unterwegs, seine Haut mit seltsamen Zeichen übersät.
- **Atmosphäre:**
    - Polizeisirenen in der Ferne, Staub weht über den Highway.
    - Ein alter Navajo ruft den SCs zu: „*Díí yéego da… ch'íjdii!*“ („Das ist nicht gut… ein böser Geist!“)
- **Spuren:**
    - Sand im Fluchtwagen, obwohl sie Asphaltstraßen nutzten.
    - Zeichen in die Haut geritzt (Okkultes SG 15 → Opferungssymbol).
    - Der Tote wirkt, als sei er „von innen ausgetrocknet“.

Szene 2 – Die ersten Stimmen

- **Ort:** Navajo-Gemeinde Dinétah.
- **Ereignis:** Ein alter Heiler (NPC) warnt die Ermittler: „Ein *yee naaldlooshii* (Skinwalker) ist erwacht. Hört ihr den Wind?“
- **Interaktion:**
    - Bernadette (SC oder NSC) übersetzt Teile, aber nicht alles – sie kennt selbst nur Bruchstücke.
    - Chee versucht, modern zu bleiben („Das ist nur Aberglaube“), wirkt aber selbst unsicher.
- **Erste Navajo-Phrase:**
    - „*Hózhó náhásdlíí'*“ – Harmonie ist wiederhergestellt.
    - Wird oft als Gruß gesagt, hier aber als Warnung: „Die Harmonie ist gebrochen.“

Szene 3 – Staub und Spuren

- **Ort:** Eine einsame Schlucht in der Wüste.
- **Spuren-Suche:**
    - Reifenspuren enden im Sand.

    - Fußspuren verschwinden plötzlich mitten auf dem Weg.
    - Ein Kojotenruf hallt dreimal – unnatürlich gleichmäßig.
- **Probe:** Überleben (SG 12) → erkennt, dass Spuren absichtlich verschleiert wurden.
- **Vision:** Leaphorn (oder ein SC-Grimm) sieht kurz die „Kehrseite“: Ein Mensch mit Kojotenaugen, der in der Ferne verschwindet.

Szene 4 – Das Dorf und die Angst

- **Ort:** Navajo-Siedlung, kleine Hütten, ein Trading Post, eine Kapelle.
- **Atmosphäre:** Niemand spricht gern über den Vorfall. Frauen verstecken Kinder, Männer tragen Gewehre sichtbar.
- **Interaktion:**
    - Ein alter Mann murmelt: „*Áádóó yéego hóló holne'*“ („Und nun ist die Angst groß.“)
    - Bernadette kann SCs kleine Talismane basteln (+1 auf nächsten Rettungswurf).
- **Konflikt:** Lokale Autoritäten (Sheriff, FBI) misstrauen den SCs und wollen den Fall selbst übernehmen.
- **Hinweis:** Ein Navajo-Mädchen hat den „großen Vogel“ gesehen – eine Frau mit Flügeln, die im Mondlicht über die Mesa schwebte (Skinwalker-Eule).

Szene 5 – Die Opferung

- **Ort:** Eine abgelegene Hütte.
- **Funde:**
    - Ein weiterer Toter, Haut verbrannt wie von innerem Feuer.
    - Ritualkreis aus Knochen.
    - Navajo-Liedtexte an die Wand gekratzt.
- **Probe:** Okkultes SG 15 → „Vorbereitung einer Bannung – oder ihrer Umkehr.“
- **Vision:** Wer die Runen berührt, sieht die Hexe kurz als Eule, wie sie über das Dorf fliegt.

Szene 6 – Nächtlicher Angriff

- **Ort:** Das Camp oder die Polizeistation.
- **Ereignis:** Ein Schatten schleicht sich ins Lager. Kojoten heulen.
- **Skinwalker (Hexe)** greift nicht frontal an, sondern verflucht:
    - Ein SC erleidet plötzlich Albträume.
    - Furchtprobe (SG 13) für alle → sonst 1 Stufe Wahnsinn.
- **Bernadette:** Kann einen improvisierten Bannkreis zeichnen → +2 auf den Widerstand des Teams.

Szene 7 – Die Mesa-Höhle

- **Ort:** Felslabyrinth, alte Kiva-Höhle.
- **Finale:**
    - Ritualstätte der Hexe.
    - In der Mitte: Knochenhaufen, die im Wind klirren wie Stimmen.
- **Konfrontation:**
    - Skinwalker in Tierform (Eule oder Kojote).
    - Bannritual möglich (Koop-Skill-Check: Okkultes, Willenskraft, Unterstützung durch Bernadette).
    - Alternativ Kampf → Hexe stirbt, hinterlässt aber verfluchten Talisman.
- **Navajo-Wendung:** Wer im Ritual „*Hózhó*“ (Harmonie) laut ruft, bricht für einen Moment ihre Macht (einmaliger Vorteilwurf).

Szene 8 – Epilog

- **Variante A (Erfolg):** Die Hexe ist gebannt, das Dorf atmet auf. „*Hózhó náhásdlíí'*“ – Harmonie kehrt zurück. Doch die SCs wissen: Schatten bleiben.
- **Variante B (Teil-Erfolg):** Hexe verbannt, aber nicht zerstört. Leaphorn träumt wieder von Kojoten – sie flüstern, dass dies nur der Anfang war.
- **Variante C (Scheitern):** Der Fluch bleibt. Der Wind trägt Stimmen, und jede Nacht verschwinden Tiere und bald Menschen.

Spielstil & Dramaturgie

- Wenig Kampf, viel **Atmosphäre** und **Unruhe**.
- Navajo-Sprache als Stimmungsmittel (einzelne Worte, nicht zu viel, aber prägnant).
- Ermittlungen + soziale Interaktionen → Hauptpfeiler.
- Action nur in **zwei Spitzen**: nächtlicher Angriff + Showdown in der Mesa.

Das Bannritual der Windgeister

Voraussetzungen

- **Ort:** Muss an der Mesa-Höhle stattfinden, wo die Hexe ihr Ritual vorbereitet hat.
- **Materialien:**
    - Kräuter (z. B. Salbei, Wacholder).
    - Ein Talisman von Bernadette (verstärkt den Schutz).
    - Gesang (*Navajo-Chant*) – mindestens ein Spieler muss die Worte wiederholen.

Ablauf (Szenisch)

1. Der Kreis

- Die Spieler müssen einen **Bannkreis** aus Asche, Knochen und Kräutern ziehen.
- **Probe:** Überleben oder Handwerk (SG 12).
- **Misslingen:** Kreis bleibt brüchig → Hexe erhält Vorteil auf ihren Widerstand.

2. Der Gesang

- Ein Spieler (oder Begay/Bernadette) muss die alten Worte anstimmen: „*Hózhó náhásdlíí'*…" („Die Harmonie wird wiederhergestellt…")
- **Probe:** Okkultes oder Performanz (SG 15).
- **Erfolg:** +2 auf alle weiteren Ritualproben.
- **Misslingen:** Stimmen der Geister mischen sich ein, der SC muss einen Willenswurf (SG 13) ablegen, sonst erleidet er 1 Stufe Wahnsinn.

3. Die Opfergabe

- Etwas Persönliches muss in den Kreis gelegt werden (Blut, Talisman, Erinnerung).
- **Probe:** Wille (SG 14).
- **Erfolg:** Geister akzeptieren → Ritual verstärkt.
- **Misslingen:** Geister flüstern, SC verliert 1W4 LP durch geistige Erschöpfung.

4. Der Sturm

- Der Wind in der Höhle erhebt sich, Sand wirbelt, Stimmen flüstern.
- Hexe erscheint in Tiergestalt und versucht, das Ritual zu brechen.
- **Kampf oder Widerstand:**
    - SCs müssen pro Runde 1 Sammelprobe auf Okkultes/Willenskraft ablegen. Ziel: **3 Erfolge vor 2 Fehlschlägen**.
    - Jede Probe SG 15, +2 wenn Gesang gelungen ist.

5. Bann oder Verderben

- **Bei 3 Erfolgen:**
    - Hexe wird in den Wind zurückgerissen, ihre Stimme zerreißt: „*Dóó ch'ǰǰdii shaa yá!*" („Und der Geist nimmt mich!").
    - Zurück bleibt nur ihr verfluchter Talisman, brüchig und gefährlich.
- **Bei 2 Fehlschlägen:**
    - Ritual misslingt. Hexe bleibt, aber geschwächt (–2 auf Angriffe und Magie bis Sonnenaufgang).
    - Wind trägt einen Fluch: Alle Beteiligten verlieren 1 Abhärtungsgrad.

- **Bei Abbruch:**
    - Ritual zerfällt, Hexe gewinnt Macht → sofortige Fluchattacke auf die gesamte Gruppe (Wille SG 15 oder Panik).

Handout: Transkription

I. Der Kreis
„Zieh die Linie, mit Asche und Kräutern.
T'óó ahayói béeso, ts'aa, dah naaznilígíí.
(Ein wenig Asche, ein Kreis, der feststeht.)
Kein Wind soll eindringen, kein Schatten entweichen."

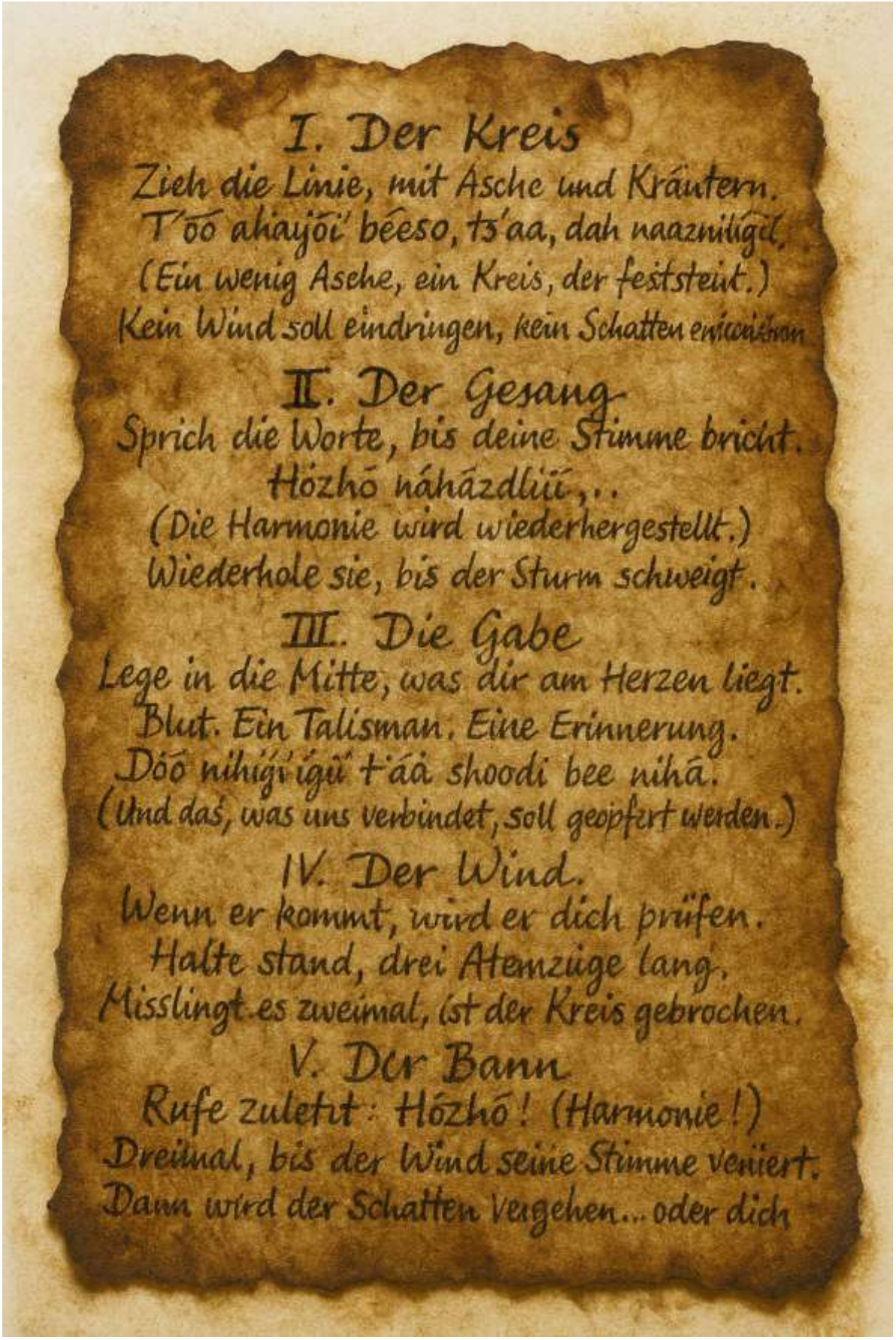
II. Der Gesang
„Sprich die Worte, bis deine Stimme bricht.
Hózhó náhásdlíí'...
(Die Harmonie wird wiederhergestellt.)
Wiederhole sie, bis der Sturm schweigt."

III. Die Gabe
„Lege in die Mitte, was dir am Herzen liegt.
Blut. Ein Talisman. Eine Erinnerung.
Dóó nihíji'ígíí t'áá shoodí bee nihá.
(Und das, was uns verbindet, soll geopfert werden.)"

IV. Der Wind
„Wenn er kommt, wird er dich prüfen.
Halte stand, drei Atemzüge lang.
Misslingt es zweimal, ist der Kreis gebrochen."

V. Der Bann
„Rufe zuletzt: *Hózhó!*
(Harmonie!)
Dreimal, bis der Wind seine Stimme verliert.
Dann wird der Schatten vergehen... oder dich nehmen."

Handout



I. Der Kreis

Zieh die Linie, mit Asche und Kräutern.
T'óó ahayóí béeso, ts'aa, dah naaznilígíí.
(Ein wenig Asche, ein Kreis, der feststeht.)
Kein Wind soll eindringen, kein Schatten entweichen

II. Der Gesang

Sprich die Worte, bis deine Stimme bricht.
Hózhó náházdlíí,..
(Die Harmonie wird wiederhergestellt.)
Wiederhole sie, bis der Sturm schweigt.

III. Die Gabe

Lege in die Mitte, was dir am Herzen liegt.
Blut. Ein Talisman. Eine Erinnerung.
Dóó nihígí ígíí t'áá shoodi bee nihá.
(Und das, was uns verbindet, soll geopfert werden.)

IV. Der Wind.

Wenn er kommt, wird er dich prüfen.
Halte stand, drei Atemzüge lang.
Misslingt es zweimal, ist der Kreis gebrochen.

V. Der Bann

Rufe zuletzt: Hózhó! (Harmonie!)
Dreimal, bis der Wind seine Stimme verliert.
Dann wird der Schatten vergehen... oder dich

Erzählerische Wirkung

- Spieler spüren, dass sie mehr „erzählen“ und „mitspielen“ als nur würfeln.
- Navajo-Worte verstärken die Stimmung:
    - „*Hózhó*“ (Harmonie),
    - „*ch’ǰǰdii*“ (böser Geist),
    - „*ádin dóó bééhózin*“ („es gibt kein Wissen“, ein Zeichen der Verzweiflung).
- Das Ritual ist **Gefahr und Hoffnung zugleich** – perfekt für eine Einsteigerkampagne, die zeigt: In Grimm ist Kämpfen nicht der einzige Weg.

NSCs und SCs 1. Szenario

Da dieses Kampagne auch als Einstiegsszenario geeignet ist, Können die Spielfiiguren rund um die Navajo Tribal Police Entweder von den Spielern direkt als spielbare Charaktere übernommen werden, die sie dann auch weiter in späteren Szenarios als Ihre Spielcharaktere begleiten werden, oder, falls sie schon fertige Charaktere mitbringen, als NSCs vom Spielleiter gespielt werden

Figuren als NSCs für externe Ermittlergruppe

Die Spieler sind dann eine **externe Spezialeinheit** (z. B. FBI, BIA oder unabhängige Ermittler), die in das Reservat gerufen wird. Die Hauptfiguren sind **wichtige NSCs**, die sie unterstützen oder in Konflikt bringen können.

- **Lieutenant Joe Leaphorn (Grimm, unwissend)** → Kontaktmann und Auftraggeber. Misstrauisch, aber offen für Hilfe, wenn er merkt, dass die SCs ebenfalls „mehr sehen“ können.
- **Jim Chee (Schlichter)** → Bindeglied zwischen SCs und Navajo-Kultur. Kann Hinweise liefern, kennt Mythen.
- **Medizinmann / Wesen (z. B. Bärwandler)** → Mentorenrolle, kann bei Ritualen oder Bannungen helfen, SCs an die Hand nehmen bei Navajo-Magie.
- **Bernadette**

  Rolle: Verbindungsoffizierin für die SCs, wirkt bodenständig und tough, aber trägt immer kleine Amulette bei sich. **Funktion im Szenario:** Liefert **praktische Hinweise**: Sie kennt Dorfbewohner, alte Geschichten und bringt Opfer- oder Tatorte mit kleinen Ritualen in Verbindung. Kann den SCs **Schutztalismane** geben (+1 auf nächsten Rettungswurf gegen Furcht oder Hexenmagie).Wirkt unauffällig, bis ihre „Talente“ plötzlich im Showdown relevant werden (z. B. ein improvisierter Bannkreis).
- **Konfliktpotenzial:**
    - Lokale Behörden (Sheriff, FBI, Militär) misstrauen sowohl Leaphorn als auch den SCs.
    - Die NSCs können die Spieler unterstützen, aber auch durch ihre eigenen Agenden verkomplizieren.

Hier die Figuren mit ihren Werten, direkt als SC / NSC einsetzbar:

Lieutenant Joe Leaphorn

Typ: Grimm (unwissend)
Beruf: Navajo Tribal Police Lieutenant

- **Attribute:** STR 12 (+1), GE 11 (+0), KO 13 (+1), IN 14 (+2), WE 13 (+1), CH 12 (+1)
- **Abhärtungsgrad (Wahnsinn):** 1
- **LP:** 16
- **Rüstungsklasse:** 11 (Dienstjacke +1 = 12)
- **Rettungswürfe:** Zähigkeit +3, Reflex +1, Wille +3
- **Angriffe:**
    - Revolver .38: +4 Angriff, 1W8 Schaden, Reichweite 15 m
    - Schlagstock: +3 Angriff, 1W6 Schaden
- **Fertigkeiten:** Ermittlungen +6, Überleben +5, Einschüchtern +4, Schusswaffen +5
- **Besonderheiten:**
    - *Instinkt des Grimms* (Wesen wahrnehmen; SG 12 Wahrnehmungswurf bei Anspannung)
    - *Pflichtbewusst* (+2 Moralbonus gegen Furcht, aber –2 auf Täuschungen)

- **Ausrüstung:** Dienstpistole (Revolver .38), Streifenwagen (Geländewagen), Navajo-Amulett von seiner Frau (+1 Wille)

Jim Chee

Typ: Mensch (Kehrseite/Schliche Kennen)
Beruf: Navajo Tribal Police Officer

- **Attribute:** STR 11 (+0), GE 13 (+1), KO 12 (+1), IN 12 (+1), WE 14 (+2), CH 13 (+1)
- **Abhärtungsgrad:** 0
- **LP:** 14
- **Rüstungsklasse:** 11
- **Rettungswürfe:** Zähigkeit +2, Reflex +2, Wille +4
- **Angriffe:**
    - Colt .45: +3 Angriff, 1W10 Schaden, Reichweite 15 m
    - Fäuste: +2 Angriff, 1W3 Schaden
- **Fertigkeiten:** Verhören +5, Fahren +4, Heilkunde +4, Okkultes (Navajo-Mythen) +6
- **Besonderheiten:**
    - *Zwei Welten*: Vorteil auf soziale Würfe gegen Navajo & Weiße (separat), aber Misstrauen, wenn beide Seiten gleichzeitig beteiligt sind.
    - *Traditionsverbunden*: Vorteil auf Proben zu Ritualen, Nachteil auf Skepsis (er glaubt Mythen schnell).

- **Ausrüstung:** Colt .45, Notizbuch mit Ritualsongs, ‚Amulet von Bernadette (+1 Zäh),Streifenwagen, Musclecar (1970 Chevrolet El Camino,Privat)

Thomas Begay (Medizinmann)

Typ: Wesen (Bärwandler / „Ursabär“)
Beruf: Heiler, Sänger

- **Attribute:** STR 14 (+2), GE 10 (+0), KO 15 (+2), IN 12 (+1), WE 15 (+2), CH 13 (+1)
- **Abhärtungsgrad:** 2
- **LP:** 22
- **Rüstungsklasse:** 12 (dicke Kleidung & Talisman)
- **Rettungswürfe:** Zähigkeit +4, Reflex +1, Wille +5
- **Angriffe (Menschengestalt):**
    - Zeremonialmesser: +3 Angriff, 1W6 Schaden
    - Ritualstab: +3 Angriff, 1W8 Schaden (betäubend)
- **Angriffe (Bärgestalt, 1/Tag, 10 Runden):**
    - Tatzenhiebe: +5 Angriff, 1W8+2 Schaden
    - Biss: +4 Angriff, 1W6 Schaden
- **Fertigkeiten:** Ritualmagie +7, Heilkunde +6, Überleben +6, Naturkunde +5
- **Besonderheiten:**
    - *Bärenherz*: Vorteil auf Rettungswürfe gegen Furcht.
    - *Medizinmann*: Kann Wesen bannen (SG 15 Ritual, benötigt Kräuter + Gesang).
    - *Ursabär-Wesen*: In Bärgestalt erhält STR +4, KO +2, Rüstungsklasse +2.
- **Ausrüstung:** Zeremonielle Trommel, Pfeifenbeutel, Kräuter

Bernadette Manuelito

Typ: Mensch (Kehrseite, latent magiebegabt)
Beruf: Navajo Tribal Police Officer

- **Attribute:** STR 11 (+0), GE 12 (+1), KO 12 (+1), IN 13 (+1), WE 14 (+2), CH 13 (+1)
- **Abhärtungsgrad (Wahnsinn):** 0–1
- **LP:** 15
- **Rüstungsklasse:** 11 (Dienstjacke +1 = 12)
- **Rettungswürfe:** Zähigkeit +2, Reflex +2, Wille +3

Fertigkeiten

- Ermittlungen +5
- Okkultes (Talismane, Volksmagie) +4
- Handwerk (Talismanbau) +6
- Diplomatie +5
- Schusswaffen +3
- Ausstrahlung: +1 auf soziale Proben bei Männern

  (Obwohl sie ziemlich tough und spröde wirken kann, hat sie eine starke Wirkung auf Männer)

Angriffe

- Dienstpistole: +3 Angriff, 1W10 Schaden, 15 m Reichweite
- Polizeiknüppel: +2 Angriff, 1W6 Schaden

Besonderheiten

- **Talismanbastlerin:** Kann einfache Schutzamulette herstellen (1 Stunde Bastelzeit). Bei Träger: +1 auf einen Rettungswurf nach Wahl (Zähigkeit / Reflex / Wille). Ein Talisman hält 24 Stunden.

- **Schlichte Zauberei:** Beherrscht kleine „Hauszauber“ (z. B. Räucherung, Segnung, Bannspruch). Mechanisch: Einmal pro Tag kann sie +2 auf eine Bann- oder Okkultes-Probe einer anderen Figur geben.
- **Polizistin:** Vorteil auf soziale Proben mit Behörden oder Dorfbewohnern („Sie ist von hier“).
- **Ausrüstung:** 38er Dienstwaffe, Poiizeiknüppel, Streifenwagen, Medizinbeutel (+1 auf Zah/Ref)

Externer Ermittler (Variable Figur / Slot)

Typ: Mensch oder Schlichter
Beruf: FBI/BIA-Agent, Journalist, Anthropologe

- **Attribute:** STR 11, GE 12, KO 12, IN 14, WE 12, CH 13
- **Abhärtungsgrad:** 0–1 (je nach Hintergrund)
- **LP:** 14
- **Rüstungsklasse:** 11
- **Rettungswürfe:** Zähigkeit +2, Reflex +1, Wille +2
- **Angriffe:** Dienstpistole (1W10), Nahkampf 1W4
- **Fertigkeiten:** Ermittlungen +6, Okkultes +4, Schusswaffen +4, Täuschung +4
- **Besonderheiten:** Anpassbar – dient als Brücke für SCs, die nicht Navajo sind.
- **Ausrüstung:** Anpassbar

    - Die NSCs können die Spieler unterstützen, aber auch durch ihre eigenen Agenden verkomplizieren.

Antagonist: Die Skinwalker-Hexe

Name (NSC-Beispiel): Yiska Ts'ah (übersetzt: „Nacht-Schlange")

Ehemals eine Heilerin, die den falschen Weg ging, heute eine Hexe, die durch Menschenopfer Macht gewinnt. Falsches Mitgefühl ist nicht ihre starke Seite.....

Werte (Grimm D20)

- **Typ:** Menschliche Hexe (Wesen/Verflucht)
- **Abhärtungsgrad (Wahnsinn):** 3
- **LP:** 28
- **Rüstungsklasse:** 13 (Tierfelle + Hexenamulett)
- **Rettungswürfe:**
    - Zähigkeit +4
    - Reflex +3
    - Wille +6

Attribute

- STR 11 (+0)
- GE 13 (+1)
- KO 14 (+2)
- IN 15 (+2)
- WE 16 (+3)
- CH 12 (+1)

Fertigkeiten

- Ritualmagie +8
- Okkultes Wissen +7
- Täuschung +6
- Heimlichkeit +6
- Einschüchtern +5
- Überleben +5

Angriffe

- **Dolch / Ritualmesser**: +4 Angriff, 1W6+1 Schaden
- **Hexenschuss (Zauber, 3/Tag):** Schwarzer Windstoß, Reichweite 20 m, SG 15 Reflexwurf, 2W8 Schaden + Furchteffekt (Wille SG 14 gegen Panik)

- **Tierform (1/Tag, 10 Runden):** Hautwechsler – nimmt Gestalt eines Kojoten oder einer Eule an. In Tierform:
    - **Kojote:** Biss +4, 1W6 Schaden, Bewegung +4 m
    - **Eule:** Krallen +3, 1W4 Schaden, Flug, Vorteil auf Heimlichkeit

---

Besonderheiten

- **Hexenfluch:** Kann 1x pro Szene einen SC mit einem persönlichen Fluch belegen (SG 15 Wille). Bei Misserfolg: –2 auf alle Proben, bis Bannung oder Sonnenaufgang. Hat das Opfer Erfolg, trifft der Fluch Yiska selbst: -1 auf alle Proben (auch Kampf!)
- **Nachtmacht:** Bei Dunkelheit erhält sie Vorteil auf Heimlichkeit und Angriffe.
- **Schreckenspräsenz:** Wesen und Menschen müssen bei Begegnung einen Furcht-Wurf (SG 13) bestehen oder 1 Stufe Wahnsinnsschock erleiden.

Motivation & Rolle im Szenario

- Sie ermordet bestimmte Opfer, um ein uraltes Navajo-Ritual neu zu entfachen – die „Winde der Knochen“.
- Ziel: Kontrolle über einen uralten Geist, der in einer Mesa-Höhle gebunden ist.
- Sie sieht in Leaphorn eine Bedrohung, da er „die Augen der Alten“ trägt (Grimm-Blutlinie).
- Kann SCs als „unwillige Helfer“ missbrauchen, wenn sie falsche Fährten legt.

Einsatz im Abenteuer

- **Erster Kontakt:** Spuren im Sand verschwinden spurlos → nur Leaphorn (Grimm) spürt, dass „etwas nicht stimmt“.
- **Zweiter Akt:** Ein Navajo wird in seiner Hütte ermordet, Zeichen auf der Haut (Okkultes-Wurf SG 15 erkennt: Opferung).
- **Finale:** Konfrontation in der Mesa-Höhle bei Vollmond → Skinwalker in Tiergestalt + Bannritual notwendig.

Szenario 2: Feuer am Horizont

(*Adaption von Staffel 2, mit Grimm-Elementen*)

Aufhänger

Ein Journalist, der an Regierungsgeheimnissen und Korruption im Reservat gearbeitet hat, wird ermordet.
Spuren führen zu einem charismatischen, aber zunehmend wahnsinnigen Serienmörder, der sich selbst für ein Werkzeug der „alten Götter" hält.

Der Täter als Wesen

- **Wesenform: Coyotl** (Schakalwesen, Trickser, Rudeljäger).
- **Interpretation:** Dieser Coyotl ist ein „Einzelwolf" – gebrochen, verrückt, isoliert von seiner Sippe. Seine Natur als Trickser hat sich in einen mörderischen Wahn verwandelt.
- **Effekt:** In seiner Wesenform hat er Kojotenaugen, zitternde Glieder und ein groteskes Grinsen – für Leaphorn eine erste, furchtbare Begegnung mit der vollen Grimm-Sicht.

Szenen

Szene 1 – Der tote Journalist

- **Ort:** Motelzimmer in Gallup.
- **Fund:** Ermordeter Journalist, Manuskripte verschwunden, Wand beschmiert mit Symbolen (Blut, Navajo-Zeichen, aber wirr).
- **Spuren:**
    - Manuskriptseiten fehlen → Hinweis auf Regierungs- und Militärtests im Reservat.
    - Symbol: Coyote-Pfote, unnatürlich groß (SG 14 Okkultes → Coyotl-Mythos).
    - Unter den fehlenden Manuskripten findet sich eine **Randnotiz**:
        - *„Anasazi-Ruinen – Verbindung zu Ritualmorden?"*
        - Die Spieler können das zunächst ignorieren, es wirkt wie ein weiteres Thema, aber es greift später direkt Szenario 3 auf.
    -
- **Atmosphäre:** Zigarettenrauch, alte Schreibmaschine, Ventilator surrt.
- P**roben:**
    - **Ermittlungen SG 13:** Hinweise auf durchwühlte Unterlagen.
    - **Wahrnehmung SG 12:** Symbol in Blut an der Wand (Coyotl-Spur).
    - **Okkultes SG 14:** Erkennt, dass Symbol nicht Navajo-Mythos ist, sondern Coyotl-Verzerrung.

  Folge: Spur auf David Nez (Name in Notizen, ehemaliger Soldat).

Szene 2 – Die Beerdigung

- **Ort:** Kleine Beisetzung, Navajo-Gemeinde.
- **Interaktion:**
    - Witwe spricht: „*Áádóó nihikéyah t'áá diné bikáá'*…" („Und dieses Land ist nur für die Navajo…")
    - FBI-Agent mischt sich ein, versucht alles kleinzureden.
- **Hinweis:** Ein alter Mann flüstert Leaphorn zu: „Ein *ma'ii tsoh* (großer Kojote) ist zurück."
- **Proben:**
    - **Empathie SG 12:** Witwe vertraut SCs, erzählt von Drohungen gegen ihren Mann.
    - **Diplomatie SG 14:** Alte Frau spricht von *ma'ii tsoh* (großer Kojote).
    - **Konflikt:** FBI-Agent unterbricht, will keine „Geistergeschichten".

  Folge: Spannungsfeld Politik vs. Tradition.

Szene 3 – Die Akten

- **Ort:** Polizeistation, Archiv.
- **Funde:**
    - Alte Fälle von verschwundenen Navajo, nie aufgeklärt.
    - Überall der Name eines Verdächtigen: **David Nez** (unser Serienmörder).

  Proben:

- **Ermittlungen SG 15: Verbindung von Verschwundenen → alle hatten Kontakt zu David Nez.**
- **Wissen (Militär) SG 13: Nez war bei Experimentseinheit, Desertion vor Jahren.**

Folge: Erste Bestätigung, dass Täter systematisch vorging.

Szene 4 – Die Begegnung im Trading Post

- **Ort:** Kleiner Laden im Reservat.
- **Szene:** David Nez taucht plötzlich auf, scheinbar normal, redet freundlich mit den SCs.
- David Nez spricht kryptisch:

  „Ich bin nur der Wind… Die Stimmen sind älter. Knochen, die im Sand singen. Sie rufen mich."

  Okkultes SG 15: Spieler erkennen, dass er von **alten Pueblo-Ruinen** spricht – aber er verbindet es wahnhafter mit Coyotl-Mythos.
- **Twist:** Wer *Grimm-Sicht* hat, bemerkt flackernd die Coyotl-Augen.

- **Sozialer Schlagabtausch:** Er spricht rätselhaft über „Reinigung“ und „die Stimmen im Wind“.
- **Proben:**
    - **Wahrnehmung SG 14:** Grimm erkennt Coyotl-Augen für einen Moment.
    - **Diplomatie SG 15:** Nez gibt kryptische Hinweise („Reinigung der Nation“).

  Folge: Psychologischer Druck. SCs spüren, dass er „etwas mehr“ ist.

Szene 5 – Nacht im Dorf

- **Ort:** Häuser am Rand der Reservation.
- **Ereignis:** Coyotl legt Feuer. Chaos. Kinder verschwinden.
- **Furchtprobe SG 13**, wenn man das Heulen hört.
- **Bernadette (NSC oder SC):** Kann mit einem improvisierten Talisman einen brennenden Schuppen „schützen“.
- **Proben:**
    - **Reflex SG 13:** Kinder aus brennender Hütte retten.
    - **Überleben SG 14:** Feuer eindämmen.
    - **Wille SG 13:** Coyotl-Heulen löst Furchtprobe aus (bei Misserfolg 1 Stufe Wahnsinn).

  Folge: Erster direkter Angriff → SCs sind bedroht, Dorf traumatisiert.

Szene 6 – Die Regierungs-Spur

- **Ort:** Abgelegene Militärstation (z. B. stillgelegtes Funkgelände).
- **Funde:**
    - Akten über „Tests“ an Navajo-Land.
        - In den „Projekt Firewind“-Akten taucht eine **geheime Notiz** auf:

          „Untersuchung von *Anasazi ceremonial sites* – Gefahr weiterer Aberglauben-Unruhen.“

          Ein investigativer SC könnte das als nebensächlich abtun – oder als wichtig markieren.
    -
    - Coyotl hatte Zugang (Ex-Soldat).
    - Notiz: „Projekt *Firewind* – streng geheim“.
- **Konflikt:** FBI-Agent will die SCs von hier vertreiben.
- **Proben:**
    - **Ermittlungen SG 12:** Militärberichte über „Projekt Firewind“ finden.

- **Okkultes SG 15:** Notizen sind durchsetzt mit Coyotl-Symbolen, zeigen Nez' Einfluss.

Konflikt: FBI-Agent fordert Herausgabe der Dokumente → Diplomatie oder Bluff SG 14, sonst Eskalation

Szene 7 - Showdown in der Wüste

- **Ort:** Weite Sandebenen, Hitze flimmert, ein Canyon im Hintergrund.
- **Dramaturgie:**
  1. Leaphorn verfolgt den Täter allein, während die Sonne brennt.
  2. Stimmen im Wind – *„T'áá' íiyisíí…"* („Allein… ganz allein…") – scheinen direkt an ihn gerichtet.
  3. Der Serienmörder dreht sich um, lächelt, und für einen Augenblick sieht Leaphorn die Kehrseite: ein Coyotl mit dünner, struppiger Gestalt und hungrigem Maul.
  4. Coyotl, in Wahn und Wesenform:

     „Du siehst mich, Grimm… aber die Alten, sie werden euch verschlingen. Ich bin nur ihr Hund… ihr Hund aus Knochen!"
  5. **Wille SG 15:** Wer scheitert, nimmt diesen Satz als wahnsinnige Wahrheit auf → Andeutung, dass eine **größere Bedrohung** kommt, verliert 1 Stufe Wahnsinn und zweifelt an seiner Zurechnungsfähigkeit
  6. **Willenswurf SG 15** – bei Misslingen verliert Leaphorn (oder der SC) 1 Stufe Wahnsinn und zweifelt an seiner Zurechnungsfähigkeit.
  7. Der Coyotl ruft: „Du siehst mich, nicht wahr? *Áníí'dóó nizhóní!* (Schön, nicht wahr?)"

Ermittlungs- und Erzählebenen

- **Politisch:** FBI und Regierungsbeamte wollen den Mord als gewöhnliches Verbrechen abtun.
- **Kulturell:** Ein alter Medizinmann spricht vom „Coyotl, der den Stamm verlassen hat".
- **Persönlich:** Leaphorn beginnt, an sich selbst zu zweifeln. Ist er vom Wahnsinn erfasst – oder sieht er wirklich, was da ist?

Finale des Szenarios

- **Variante A (Bann):** Mit Hilfe von Bernadette und Begay kann der Coyotl gebannt werden – sein Wahnsinn zeigt, wie gefährlich Wesen ohne Halt werden. Wird er gebannt, so bleibt eine **Kritzelei in Blut** an der Canyonwand zurück:

  „*Béésh bich'į' yildee*" – („Die Knochen werden singen.").

  - Bannritual (Koop-Skill-Check: 3 Erfolge auf Okkultes/Wille SG 15 vor 2 Fehlschlägen).

- **Variante B (Kampf):**
  - **Werte:** Siehe NSC-Abschnitt
  - **Sieg:** Coyotl fällt im Canyon, sein Lachen hallt nach „Ihr seid wie ich!". In seinem letzten Atemzug flüstert Coyotl: „Sie kommen… die, die unter der Erde schlafen."
- **Variante C (Scheitern):** Der Coyotl entkommt, seine Spur verliert sich. Leaphorn bleibt mit der Vision zurück und zweifelt an seinem Verstand. Im Traum hören die SCs nachts **ein Flüstern in einer fremden Sprache**, das wie Knochen klingt, die aneinander reiben.

🎭 **Ton & Stimmung:**

- Weniger Hexerei, mehr **Psychodrama**.
- **Paranoia**: Regierungsakten, verschwundene Menschen, Stimmen im Wind.
- Szenen wie ein Western-Thriller, Filmisch.
- Viel Gelegenheit, die Navajo-Sprache als flüsternde Stimmen des Wahnsinns einzusetzen.

Zusammenfassung

- **Kern:** Ermittlungen, Spuren, soziale Konflikte.
- **Mechanik:** Klare Probenketten (SG 12–15), mit Fokus auf Okkultes, Wille, Diplomatie und Wahrnehmung.
- **Ton:** Thriller-Drama im Western-Stil, durchzogen von Wahnsinn & Paranoia.

NSC 2tes Sezenario

Coyotl-Serienmörder – „Der Schattenläufer"

Hintergrund

Einst ein Außenseiter, der in der Reservation aufwuchs, von seiner Familie verstoßen und von der Gesellschaft ignoriert.
In seiner Verzweiflung hörte er „die Stimmen der Winde" und glaubte, sie seien alte Geister, die ihn leiteten.
Nun mordet er, um „die Welt zu reinigen".

Menschengestalt

- **Typ:** Mensch (Wesen unerkannt)
- **Abhärtungsgrad (Wahnsinn):** 2
- **LP:** 22
- **Rüstungsklasse:** 12 (Lederjacke, wendig)
- **Rettungswürfe:** Zähigkeit +3, Reflex +4, Wille +5

Attribute

- STR 12 (+1)
- GE 15 (+2)
- KO 13 (+1)
- IN 14 (+2)
- WE 12 (+1)
- CH 11 (+0)

Fertigkeiten

- Heimlichkeit +7
- Täuschung +6
- Okkultes (Wahnglaube) +5
- Einschüchtern +5
- Überleben +5
- Wahrnehmung +6

Angriffe

- Jagdmesser: +5 Angriff, 1W6+2 Schaden
- Revolver (gestohlen): +4 Angriff, 1W8 Schaden, Reichweite 12 m

Besonderheiten

- **Wahnsinniger Fokus:** Vorteil auf Einschüchtern, Nachteil auf Diplomatie.
- **Unberechenbar:** Gegner haben –1 auf Initiative gegen ihn.
- **Stimmen im Wind:** Kann 1/Tag eine Furchtprobe SG 14 erzwingen, indem er „mit den Geistern spricht“.

Wesenform (Coyotl)

Wenn er die Kehrseite offenbart oder in den Augen eines Grimms erscheint:
Dünne, drahtige Gestalt, fellartige Haut, Maul voller Zähne, Augen wie glühende Kohlen.

- **Abhärtungsgrad:** 3
- **LP:** 26
- **Rüstungsklasse:** 13 (geschmeidig, tierhaft)
- **Rettungswürfe:** Zähigkeit +4, Reflex +5, Wille +5

Angriffe (Coyotl-Form)

- Krallenhiebe: +6 Angriff, 1W6+2 Schaden
- Biss: +5 Angriff, 1W8+1 Schaden (Zerreißen)

Besonderheiten

- **Wahnsinnige Präsenz:** Bei erster Sichtung Wesenform → Wille SG 15 oder 1 Stufe Wahnsinnsschock.
- **Schakaltrick:** Kann 1x pro Kampf ein Trugbild von sich erzeugen (wie Doppelgänger, Dauer 1 Runde, Gegner –2 auf Trefferwürfe gegen ihn).
- **Verfolgungswahn:** Wenn er jagt, erhält er +2 auf Initiative und Angriffswürfe gegen dasselbe Ziel.
- **Lachen des Coyotl:** Heulen löst in 30 m Umkreis Furchtprobe (SG 13).

Einsatz im Szenario

- **Atmosphäre:** In Menschengestalt wirkt er wie ein fanatischer Einsiedler, mit unruhigem Blick und schneidender Stimme.
- **In der Wüste:** Leaphorn oder die SCs sehen ihn plötzlich in **Wesenform**, was die erste wirkliche „Grimm-Erkenntnis“ auslöst.
- **Dramatik:** Der Kampf gegen ihn ist weniger körperlich gefährlich, sondern psychologisch erschütternd → perfekt, um neue Spieler:innen an **Furcht & Wahnsinnsregeln** heranzuführen.

🎭 **Wirkung auf die Kampagne**

- Spieler glauben erst, es seien **wirre Wahnworte** des Coyotl.
- Später, in *„Der Gesang der Knochen“*, begreifen sie, dass all dies **Foreshadowing** war → die „Stimmen der Alten“ sind reale Anasazi-Geisterwesen.
- Leaphorns Zweifel an seinem Verstand werden dadurch noch verstärkt: *War der Coyotl verrückt – oder hat er wirklich etwas vorausgeahnt?*

🪶 Szenario 3: Der Gesang der Knochen

(*Finale der Mini-Kampagne „Dark Winds – Schatten über Navajo“*)

🎭 Stimmung & Ton

- **Thema:** Alte Geister, Anasazi-Ruinen, ein Ritualmörder-Orden.
- **Ton:** Mehr Mystery als Action, unheimlich, fast archäologisch – wie ein *archaischer Krimi*.
- **Kernkonflikt:** Die Ermittler müssen begreifen, dass Coyotls „Wahn“ Wahrheit war: Unter der Erde singen die Knochen wirklich.

🎬 Szenenübersicht

Szene 1 – Ein neuer Mord

- **Ort:** Verlassene Ranch am Rande der Reservation.
- **Funde:** Opfer mit seltsamen Schnittwunden → Knochen an die Wand gehängt wie Musikinstrumente.
- **Proben:**
  - **Ermittlungen SG 13:** Opfer war Archäologe, untersuchte Anasazi-Ruinen.
  - **Okkultes SG 15:** Knochen sind so aufgehängt, dass sie im Wind „singen“.
- **Hinweis:** Coyotls Worte über „singende Knochen“ werden bestätigt.

Szene 2 – Die Ruinen

- **Ort:** Anasazi-Klippenhäuser, halbe Tagesreise entfernt.
- **Atmosphäre:** Wind pfeift durch verlassene Mauern, Schatten wirken wie Gesichter.
- **Proben:**
  - **Wahrnehmung SG 12:** Kritzeleien: Handzeichen, die in kein Muster passen.
  - **Überleben SG 13:** Alte Feuerstellen, frisch genutzt.
  - **Okkultes SG 14:** Zeichen sind **alte Bannsymbole**, aber verdreht → Ritual der Rückkehr.

Szene 3 – Die verschwundenen Kinder

- **Ort:** Dorf am Canyonrand.
- **Ereignis:** Zwei Kinder verschwunden, Spuren führen zu den Ruinen.

- **Konflikt:** Eltern flehen SCs an, FBI sagt: „nur Entführungen“.
- **Proben:**
    - **Diplomatie SG 12:** Eltern erzählen von „Gesang in der Nacht“.
    - **Fährtenlesen SG 13:** Spuren ins Ruinenlabyrinth.

Szene 4 – Die Stimmen im Wind

- **Ort:** Canyon bei Nacht.
- **Erlebnis:** Flüstern, als ob Knochen aneinander reiben.
- **Proben:**
    - **Wille SG 14:** SC widersteht Wahnsinnsschock.
    - **Bei Scheitern:** Albtraumvision → Anasazi-Geister, die Knochenmasken tragen.
- **Randnotiz:** Bernadette kann kleine Talismane gegen Wahnsinn basteln (+1 auf Wurf).

Szene 5 – Der Orden

- **Ort:** Verlassene Kapelle nahe der Ruinen.
- **Enthüllung:** Eine Gruppe von Navajo und Weißen Anhängern hat sich zu einem **Knochenorden** zusammengeschlossen.
- **Ziel:** Alte Anasazi-Geister befreien, um Macht zu erlangen.
- **Proben:**
    - **Ermittlungen SG 14:** Ritualbeschreibungen in einem zerfledderten Buch.
    - **Diplomatie/Bluff SG 15:** Infiltration möglich.

Szene 6 – Der Knochenritualplatz

- **Ort:** Unterirdische Kiva (Ritualbau).
- **Atmosphäre:** Schädelreihen, Knochen als Klanginstrumente aufgehängt, Wind trägt unheimliches Heulen.
- **Proben:**
    - **Okkultes SG 15:** Ritual dient dazu, Geister in die Welt zu reißen.
    - **Wille SG 14:** Wer länger zuhört, erleidet Panik oder 1 Stufe Wahnsinn.

Szene 7 – Finale Konfrontation

- **Antagonisten:**

    - Hohepriester des Ordens (Mensch, wahnsinnig).
    - Geistermanifestationen der Anasazi (teilweise Wesenhafte Erscheinungen).
- **Optionen:**
    - **Bannritual (Skill-Kette):** 3 Erfolge auf Okkultes/Willenskraft SG 15.
    - **Kampf:** Priester + 2–3 Ordensanhänger, Geister als Furcht-Effekte.
    - **Flucht:** Höhle droht einzustürzen, SCs müssen sich retten (Athletik SG 13).

Szene 8 – Epilog

- **Variante A (Bann):** Knochen verstummen, Kinder gerettet, Dorf atmet auf. Aber: Leaphorn hört im Wind noch immer flüstern.
- **Variante B (Kampf):** Orden zerschlagen, Geister schwächen sich, aber das Land bleibt unruhig.
- **Variante C (Scheitern):** Geister bleiben, Dorf von Angst beherrscht – FBI vertuscht, SCs tragen Trauma.

🎭 **Ton & Stimmung**

- Archaisch, mystisch, bedrückend.
- Viel Einsatz von **Geräuschen**: Wind, Knochenklappern, Flüstern.
- Navajo-Sprache als Zauberformel und Warnung:
    - „*Díí ch'íįdii nihił yá*“ – („Der Geist kommt zu uns“).
    - „*Hózhó náhásdlíí'*“ – („Die Harmonie muss wiederhergestellt werden“).

🎯 **Mechanik**

- **Hauptproben:** Okkultes, Wille, Diplomatie, Überleben.
- **SG-Spanne:** 12–15 → für Einsteigerkampagne fordernd, aber lösbar.
- **Gefahr:** Mehr Wahnsinnsverluste als LP-Verluste → psychologisches Finale.

🏠 Zusammenfassung für SL: Wie man die Kampagne leitet

🎭 Kampagnenidee

Zum Einen sei hier noch mal der Einsteigeraspekt hervor gehoben: Sowohl Spieler als auch Spielleiter können hier vieles einüben und aufbauen. Darum gibt es auch im ersten Szenario noch ein paar „Goodies“ wie das Handout. In den späteren wäre die Handouterstellung dann bereits Sache der SL. Spieler können sich hier einen fertigen Charakter mitnehmen, der am Ende der Kampagne dann auch schon ganz gut dasteht und einem ans Herz gewachsen sein kann. Spätestens das 3te Szenario ist dann aber schon für alle etwas fordernder. Was das Abenteuer selbst angeht:

In drei Szenarien erleben die Spieler (ob als **SCs = Leaphorn, Chee, Bernadette, Begay** oder als **externe Ermittler mit diesen Figuren als NSCs**) den schleichenden Einbruch des Übernatürlichen in die Navajo-Nation der 1970er Jahre, und Leaphorn den des Grimms in sein Leben....

- **Thema:** Tradition vs. Moderne, Wahnsinn vs. Realität, Harmonie (*hozho*) vs. Fluch (*ch’íjdii*).
- **Struktur:** Von einer einzelnen Hexe über einen wahnsinnigen Coyotl bis zu uralten Anasazi-Geistern.
- **Spielstil:** Erzählerisch, voller Szenen und Atmosphären, weniger Action – Action kommt als Spitze, nicht als Dauerzustand.

📜 Szenario 1 – *Der Wind spricht in Schatten*

- **Plot:** Ermittlungen nach einem Banküberfall führen zu einer Skinwalker-Hexe, die versucht, ein uraltes Fluchritual zu vollenden.
- **Spielstil:** Einführung in die Welt, langsame Enthüllung, erste kleine Bannung.
- **Höhepunkt:** Bannritual in der Mesa-Höhle → Spieler begreifen: Es gibt mehr als „normale Verbrechen“.
- **Foreshadowing:** Flüstern im Wind deutet auf weitere Schatten hin.

📜 Szenario 2 – *Feuer am Horizont*

- **Plot:** Ein Serienmörder (Coyotl-Wesen) hinterlässt eine Spur von Toten. Was wie Wahnsinn wirkt, entpuppt sich als tiefe Wahrheit.
- **Spielstil:** Psychodrama, Paranoia, politische Konflikte (FBI, Regierung vs. Tradition).
- **Höhepunkt:** Verfolgung in der Wüste (Leaphorn sieht Wesenform → Zweifel an seinem Verstand).
- **Foreshadowing:** Coyotl spricht vom „Gesang der Knochen“ und den „Alten, die unter der Erde schlafen“.
- **Übergang:** Ermittler finden Militärakten über „Projekt Firewind“ und Erwähnungen von Anasazi-Stätten.

📜 **Szenario 3 – *Der Gesang der Knochen***

- **Plot:** Alte Anasazi-Geister werden von einem Ritualorden geweckt. Die Kinder verschwinden, Knochen singen im Wind, ein finsteres Ritual droht.
- **Spielstil:** Archäologischer Mystery-Thriller, voller unheimlicher Ruinen und Flüstern.
- **Höhepunkt:** Ritualplatz in einer unterirdischen Kiva, Bann gegen Geister oder Kampf gegen Orden.
- **Finale:** Harmonie wiederherstellen – oder das Land verfällt in Angst.

🔗 **Verbindende Zwischenspuren**

1. **Skinwalker (Teil 1):** Fluchtspuren führen ins Leere, Wind trägt Stimmen → *Foreshadowing für Coyotl*.
2. **Coyotl (Teil 2):** Spricht im Wahn vom „Gesang der Knochen“ → *Foreshadowing für Teil 3*.
3. **Ordensaufbau (Teil 3):** Hinweise in Regierungsakten zeigen, dass Mächte *bewusst* mit dem Übernatürlichen spielen.

🧩 **Charakterentwicklung**

- **Joe Leaphorn:** Erkennt langsam, dass er ein Grimm ist. Anfangs nur instinktiv, in Teil 2 traumatisch, in Teil 3 unvermeidbar.
- **Jim Chee:** Vermittler zwischen moderner Polizei und Navajo-Tradition. In Teil 3 wird er „Stimme der Harmonie“.
- **Bernadette:** Entwickelt sich von Talismanbastlerin zu ernstzunehmender Ritualhelferin.
- **Begay (Medizinmann):** Mentorrolle, der in Teil 3 vielleicht das Ritual anführt – oder sein Leben opfert.

⚖️ **Steigerung der Bedrohung**

- **Teil 1:** Ein einzelner Feind (Skinwalker-Hexe) → *Einführung in Wesen & Bannrituale*.
- **Teil 2:** Ein Wesen im Wahnsinn (Coyotl) → *psychologische Gefahr & Paranoia*.
- **Teil 3:** Uralte Mächte (Anasazi-Geister) → *kosmische Bedrohung, größer als Einzelwesen*.

🎭 **Kampagnenstil**

- **Sprache:** Literarisch, atmosphärisch, mit Navajo-Begriffen (*hozho*, *ch’íjdii*, *ma’ii*).
- **Struktur:** Viel Ermittlung, soziale Konflikte, langsame Enthüllung – Action als Ausbruch.
- **Wahnsinnsmechanik:** Zentrale Rolle → Zweifel, Paranoia, Visionen.

Erzählerische Hinweise / Formulierungshilfen / Ansätze

Hier gibt es ein paar mögliche Formulierungen und Sequenzen, die der SL im Abenteuer einsetzen kann, wenn er mag.

Einleitung

„Die Wüste schweigt nicht. Sie spricht mit Stimmen, die älter sind als unsere Straßen, älter als die Narben im Land, die wir Highways nennen. Wenn der Wind weht, tragen seine Klänge Geschichten – von Hexen, von Tricksern, von Knochen, die nicht ruhen wollen.

Dies ist eine Chronik in drei Liedern. Wer ihr folgt, begibt sich in die Schatten von Dinétah, dem Land der Navajo. Und mag erkennen, dass nicht alle Geister Legenden sind – manche wandeln im Staub, atmen, jagen.“

🌑 Erster Gesang: *Der Wind spricht in Schatten*

Präludium

Die Banküberfälle im Grenzgebiet sind nichts Neues. Doch dieser eine endet anders: Ein Toter, mit Zeichen übersät, die niemand deuten will. Ein Wind, der Spuren verweht. Und ein Kojotenruf, der nicht verhallt.

Szenen & Spuren (Auszug, erzählerisch)

- **Das Motelzimmer**: Blut auf der Haut, Zeichen wie eingeritzt. Der Staub im Wagen passt nicht zur Straße.
- **Das Dorf**: Die Türen sind fest verschlossen, die Kinder versteckt, nur ein alter Mann flüstert: „*yee naaldlooshii* – Skinwalker.“
- **Die Schlucht**: Spuren, die im Nichts enden. Der Wind trägt ein Lachen.
- **Das Ritual**: In der Mesa-Höhle, Knochen im Kreis. Ein Bann ist möglich – aber zu welchem Preis?

Showdown

Ein Bannritual, Stimmen im Wind, Sand im Kreis.
Wer „*Hózhó*“ (Harmonie) ruft, kann das Gleichgewicht zurückholen – oder in den Wahnsinn kippen.

🔥 Zweiter Gesang: *Feuer am Horizont*

Auftakt

Ein Journalist liegt tot in Gallup. An der Wand ein Symbol, grotesk, wie eine Coyotl-Pfote. FBI-Agenten wollen Akten verschwinden lassen.Ein Name taucht wieder auf: **David Nez**.

Szenen (erzählerisch mit Regeln)

- **Die Beerdigung**: Witwe weint, alter Mann flüstert vom „großen Kojoten“. (Diplomatie SG 14, Wille SG 12)
- **Das Trading Post**: Nez steht vor den Ermittlern. Freundlich, klar – doch seine Augen flackern, gelb wie ein Tier. (Wahrnehmung SG 14 → Wesenform)
- **Die Nacht im Dorf**: Feuer, Kinder verschwinden, Heulen im Wind. (Reflex SG 13, Furchtprobe SG 13)
- **Die Funkstation**: „Projekt Firewind“ – und Notizen über Anasazi-Stätten. (Ermittlungen SG 12, Okkultes SG 15)

Showdown in der Wüste *(DEIN Text bleibt!)*

- „T’áá’ íiyisíí…” („Allein… ganz allein…“)
- Der Coyotl lacht, Wesenform erscheint.
- Willenswurf SG 15 – Wahnsinn oder Wahrheit?
- Finale: Bann, Sturz in den Canyon, oder Flucht ins Dunkel.

Epilog

Nez stirbt lachend – oder entkommt. Doch er spricht von „singenden Knochen“ und „den Alten, die unter der Erde schlafen“.
Ein Flüstern, das im Wind bleibt.

🦴 **Dritter Gesang: *Der Gesang der Knochen***

Auftakt

Ein Archäologe hängt tot in seiner Ranch. Seine Knochen an die Wand gebunden, damit sie im Wind singen. Coyotls Wahn war Wahrheit.

Szenen (Auszug)

- **Die Ruinen**: Anasazi-Klippenhäuser, Bannsymbole verdreht, Feuerstellen frisch. (Überleben SG 13, Okkultes SG 14)
- **Die verschwundenen Kinder**: Eltern schreien, FBI nennt es „Entführung“. Spuren führen zum Canyon.
- **Die Stimmen**: Nachts klappern Knochen im Wind, wie Gesang. Wille SG 14 – Wahnsinnsschock.
- **Der Orden**: Menschen und Wesen, ein Kult, der die Alten zurückholt.
- **Die Kiva**: Schädel, Knocheninstrumente, Bann oder Blutopfer.

Showdown

- Bannritual: 3 Erfolge auf Okkultes/Wille SG 15 → Geister gebannt.
- Kampf: Hohepriester + Ordensanhänger, Geister als Wahnsinnsattacken.

- Flucht: Höhle stürzt ein, SCs retten Kinder oder sich selbst.

Epilog

- **Harmonie:** Knochen schweigen, Kinder gerettet.
- **Teil-Erfolg:** Geister geschwächt, doch Dorf bleibt unruhig.
- **Scheitern:** Geister bleiben – FBI vertuscht, aber der Wind trägt ihre Stimmen weiter.

⚖️ Übergreifende Motive

- **Leaphorn**: Vom zweifelnden Cop zum Grimm – seine Instinkte sind mehr als Polizeiarbeit.
- **Chee**: Vermittler zwischen Tradition und Moderne, bleibt der Halt im Widerspruch.
- **Bernadette**: Vom Talisman-Basteln zur ernstzunehmenden Ritualhelferin.
- **Begay**: Wächter alter Wege – Mentor, der im Finale vielleicht sein Leben opfert.

💦 Spielstilhinweise für SL

- **Spannung:** Wenig Kämpfe, viele Spuren, langsame Enthüllung. Action nur in Schlüsselmomenten.
- **Wahnsinn:** Nutze den Wind – flüsternde Stimmen als Auslöser für Wahnsinnsproben.
- **Navajo-Sprache:** Einzelne Worte einbauen – *hozho* (Harmonie), *ch'íjdii* (böser Geist), *ma'ii* (Coyote). Spieler sollen sich unsicher fühlen, ob sie alles verstehen.
- **Atmosphäre:** Jeder Schauplatz lebt durch Staub, Wind, Schatten und Stimmen.

🪶 Schlusssatz der Kampagne

„Und wenn der Wind wiederkommt, höre hin.
Vielleicht singt er von Harmonie.
Vielleicht von Knochen.
Vielleicht von dir.“

Once We Were Gods

Ein urbanes Horror-Szenario für Grimm D20 in Portland, Oregon

(basiert auf einer einer echten Grimm Folge)

Einleitung

In Portland regnet es. Immer. Nur heute nicht.

Die Sonne fällt schräg auf das alte Backsteingebäude des *Portland Museum of Natural History*, als eine Kiste aus Kairo durch den Lieferanteneingang geschoben wird. Niemand stellt Fragen – zu viele Fördergelder hängen an der neuen Sonderausstellung. Und was ist schon eine weitere Mumie im Sarkophag?

Doch in diesem hier liegt etwas, das nicht tot ist. Nicht mehr. Nicht ganz.....

Aufhänger

Die Ermittler werden auf unterschiedliche Weise mit dem Museum in Verbindung gebracht: ein Einbruch über Nacht, ein gestohlener Exponat-Katalog, ein erschlagener Kurator. Vielleicht bittet sie eine alte Bekannte – die Ägyptologin **Dr. Leena Morgan** – um Hilfe. Vielleicht finden sie Hinweise auf einen alten Sarkophag in den Akten des Wesenrats. Vielleicht werden sie einfach hineingezogen.

Egal wie – sie kommen zu spät.
Die Mumie ist bereits erwacht.

Schauplätze

Portland Museum of Natural History

Verwundbar, mächtig, voller Geschichte – und Geheimnisse. Alte Grabbeigaben, Wesenmasken, ein ganzes Seitenlager voller nicht katalogisierter Artefakte. Überwachungskameras funktionieren sporadisch. Ein Wärter schwört, nachts ein Heulen gehört zu haben. Und auf dem Sarkophag steht ein einziger Satz:
„Wenn der Hund der Unterwelt das Herz wittert, kommt das Jüngste Gericht."

Nachtlager des Sammlers

In einer umgebauten Lagerhalle im Nordosten: Alarmanlagen, Fallen, geschlossene Türen. Der Sammler ist ein Wesen der Gier – ein **Schakalbiss**, der glaubt, er sei die Reinkarnation von Anubis. Er hat aus dem Sarkophag ein *Herzamulett* entwendet. Das hätte er nicht tun sollen.

Die Tempelbrüder

In einem verlassenen Gewächshaus am Stadtrand. Tätowierungen, zeremonieller Schmuck, heiliges Messer aus schwarzem Obsidian. Die „Tempelbrüder von Ma'at" wollen den *Hohepriester der Jenseitsmacht* zurück nach Ägypten bringen – um ihn dort zu verehren. Dass er sie vermutlich töten wird, ignorieren sie in blindem Eifer.

Wichtige NSCs

Dr. Leena Morgan

Ägyptologin, rational, aber offen. Glaubt an keine Götter – bis die Mumie sie anspricht.

Wächter Benjamin "Ben" Rooker

Ehemaliger Grimm, inzwischen vergesslich. Hat das Wesenssehen fast verloren, aber in kritischen Momenten leuchten seine Augen wieder auf.

Der Hohepriester (Anubis-Wesen, Mumie)

Ein Wesen, das sich vor Jahrhunderten selbst mumifizierte, um unsterblich zu werden – und auf halbem Weg zwischen Leben und Tod hängen blieb. Seine Präsenz verdorrt Blumen, seine Stimme klingt wie Sand auf Glas.

Mythos & Wahrheit

Der Hohepriester war einst Teil eines uralten Anubis-Kults, der den Übergang zwischen Welten kontrollieren wollte. Das „**Ritual der Seelenwägung**“ ist der letzte Teil seiner Liturgie – eine Prüfung, die jedem gestellt wird, der ihn bannen will.

Dabei tritt ein Spielercharakter (oder NSC) im Geiste vor Ma’at. Eine Feder liegt auf der linken Waagschale. Das eigene Herz auf der rechten.
Wer mehr Schuld als Wahrheit trägt, stirbt. Oder schlimmeres.

Mögliche Wendungen

- **Der Hohepriester will nicht zerstören – er will richten.** Die Spieler könnten erkennen, dass sie ihn nicht aufhalten, sondern überzeugen müssen.
- **Der Sammler besitzt ein zweites Herzamulett.** Das falsche? Oder das echte?
- **Die Ägyptologin wurde durch Berührung infiziert.** Ihr Herz schlägt langsamer. Ihre Stimme ändert sich. Die Mumie will sie als Gefäß.

Finale Optionen

- **Das Ritual der Seelenwägung:** Nur, wer ein reines Herz hat (oder eines glaubwürdig simuliert), kann bestehen.
- **Zerstörung des Herzens:** Im Museum, unter heiligen Zeichen – aber das zieht ihn vollständig in unsere Welt.
- **Verhandlung mit Ma’at:** Eine metaphysische Szene, bei der die Spieler als Anwälte ihrer eigenen Seelen auftreten.

Nachwirkungen

Ein Museum in Schutt. Eine Mumie verschollen.
Ein Herz – in einer Tasche?

Die Welt ist wie immer.
Nur ein bisschen schwerer geworden.

NSCs

Dr. Leena Morgan

Ägyptologin mit neugieriger Seele und rationalem Weltbild.

Typ: Mensch, Unterstützerin
Stufe: 2
Beruf: Wissenschaftlerin (Archäologin)

- **Stärke:** 9 (–1)
- **Geschick:** 11 (±0)
- **Konstitution:** 10 (±0)
- **Intelligenz:** 15 (+2)
- **Weisheit:** 14 (+2)
- **Charisma:** 13 (+1)

Trefferpunkte: 14
Rüstungsklasse: 10
Initiative: +0
Rettungswürfe:
– Zähigkeit: +0
– Reflexe: +0
– Wille: +4

Talente & Fähigkeiten:
– Sprachkenntnisse (Altägyptisch, Arabisch, Französisch)
– Wissensgebiete: Archäologie +7, Wesen-Mythologie +4
– Logik statt Intuition (kann einmal täglich Weisheitsprobe durch Intelligenz ersetzen)

Ausrüstung: Notizbuch, Replik des Totenbuchs, Smartphone mit Archivzugang, zerbrochenes Amulett (später relevant)

Benjamin „Ben“ Rooker

Wächter des Museums. Alt. Vergesslich. Früher Grimm.

Typ: Mensch (ehemaliger Grimm)
Stufe: 4
Beruf: Wächter / Jäger im Ruhestand

- **Stärke:** 12 (+1)
- **Geschick:** 10 (±0)
- **Konstitution:** 14 (+2)
- **Intelligenz:** 11 (±0)
- **Weisheit:** 13 (+1)
- **Charisma:** 12 (+1)

Trefferpunkte: 26
Rüstungsklasse: 12 (leichte Weste)
Initiative: +0
Rettungswürfe:
– Zähigkeit: +4
– Reflexe: +1
– Wille: +2

Talente & Fähigkeiten:
– Grimm-Erbe (kann Wesen erkennen, wenn emotional getriggert)
– Taschenlampe des Glaubens (hebt Schleier bei Wesen, einmal täglich)
– Schusswaffen (Dienstwaffe, 1W8 Schaden)

Ausrüstung: Schlüsselring (inkl. Archiv), alte Dienstwaffe, Kaffee in Thermoskanne, Erinnerungsfragment (Trigger: Geruch von Weihrauch)

Der Hohepriester (Anubis-Mumie)

Eingeschlossen zwischen Leben und Tod – Richter über Schuld.

Typ: Untotes Wesen (Anubis-Wesen)
Stufe: 6
Rolle: Mythologisches Antagonisten-Wesen

- **Stärke:** 18 (+4)
- **Geschick:** 12 (+1)
- **Konstitution:** —
- **Intelligenz:** 16 (+3)
- **Weisheit:** 17 (+3)
- **Charisma:** 20 (+5)

Trefferpunkte: 65 (Untot – immun gegen kritische Treffer, Krankheiten, Schlaf)
Rüstungsklasse: 16 (ritueller Goldpanzer, magisch)
Initiative: +1
Rettungswürfe:
– Zähigkeit: —
– Reflexe: +3
– Wille: +7

Angriffe:
– *Grabesgriff* (Nahkampf, +6 Angriff, 2W6+4, Ziel muss Zähigkeitswurf gegen Lähmung bestehen)
– *Wort des Osiris* (3×/Tag: Zwingt alle Wesen im Umkreis von 9m zu einem Willenswurf, sonst 1W4 Runden gelähmt)
– *Seelenblick* (1×/Tag: Kann Schuld eines Wesens erkennen, SL wählt 1 Schwäche des Zielcharakters aus und offenbart sie)

Besonderes:
– **Aura des Jenseits:** In 6m Umkreis verwelken Pflanzen, Tiere fliehen. Wesen müssen bei

Annäherung einen Willenswurf (SG 15) gegen Panik ablegen.
– **Anubis' Urteil:** Kann im Ritual der Seelenwägung als Richter auftreten.

Schwächen:
– Nur bannbar durch das Ritual der Seelenwägung.
– Wird gebunden, wenn sein eigenes Herz im „See der Wahrheit" (symbolisch oder real) versenkt wird.

Sektenführer der Tempelbrüder – Faruq el Hadi

Gläubiger, Fanatiker, charismatisch – aber kein wahrer Diener der Ma'at.

Typ: Wesen (Jackalind)
Stufe: 3
Beruf: Fanatischer Anführer

- **Stärke:** 11 (±0)
- **Geschick:** 14 (+2)
- **Konstitution:** 12 (+1)
- **Intelligenz:** 13 (+1)
- **Weisheit:** 15 (+2)
- **Charisma:** 16 (+3)

Trefferpunkte: 22
Rüstungsklasse: 14
Rettungswürfe:
– Zähigkeit: +2
– Reflexe: +4
– Wille: +4

Fähigkeiten:
– *Predigt der Reinheit:* 1×/Sitzung +2 auf Moralwürfe für Verbündete
– *Gabe der Illusion:* Täuschung +7, Bluff +6
– *Ritualführer:* Kann 1 Ritual mit Ma'at-Ikonographie aktivieren, das einfache Illusionen erzeugt

Ausrüstung: Obsidianklinge (1W6, ignoriert nicht-magische Rüstung), Goldmaske mit Anubis-Motiv, Seelensand (einmalig für Rückzug, erzeugt Sandsturm)

Der Sammler – Maxwell Crane

Wesen der Gier. Sieht sich selbst als Wiedergeburt Anubis'.
Hortet Artefakte, Wesenobjekte und… Erinnerungen.

Typ: Wesen (Schakalbiss – abgewandelte Coyotl-Art)
Stufe: 4
Beruf: Sammler, Obskurant, Okkultmagnat

- **Stärke:** 10 (±0)

- **Geschick:** 12 (+1)
- **Konstitution:** 13 (+1)
- **Intelligenz:** 17 (+3)
- **Weisheit:** 14 (+2)
- **Charisma:** 18 (+4)

Trefferpunkte: 28
Rüstungsklasse: 14 (maßgeschneiderter Ritualanzug mit Schutzrunen)
Rettungswürfe:
– Zähigkeit: +2
– Reflexe: +3
– Wille: +6

Fähigkeiten:
– *Masken der Erinnerung:* Kann 1×/Tag aus einem Artefakt ein fremdes Erinnerungsfragment extrahieren
– *Sammlerblick:* Erkennt sofort den magischen / rituellen Wert eines Gegenstands
– *Täuschung* +8, *Diplomatie* +7, *Wissen (Wesen)* +6
– *Schwarze Kontakte:* Zugriff auf Schwarzmarkt-Ressourcen in Portland

Ausrüstung:
– Ritualdolch mit Inlay aus Meteorstein (1W6, +1 gegen Untote)
– Seelenvitrine (tragbar, enthält 3 fragile Erinnerungsfragmente – Spielleiterwahl)
– Antikes „Herz“ aus Lapislazuli – das *falsche Herz der Mumie*

Anmerkung: Crane glaubt, das Herz kontrolliere den Hohepriester – tut es aber nicht. Im Gegenteil: Es könnte *dessen Zorn* auf ihn lenken…

Kultisten der Tempelbrüder von Ma’at

Fanatische Gläubige, Wesen und Menschen gemischt, meist Laien mit gefährlichem Halbwissen.

Typ: Mensch oder einfaches Wesen
Stufe: 1 (Mooks / Statisten)
Rolle: Sektenanhänger

- **Stärke:** 10 (±0)
- **Geschick:** 11 (±0)
- **Konstitution:** 10 (±0)
- **Intelligenz:** 9 (–1)
- **Weisheit:** 12 (+1)
- **Charisma:** 13 (+1)

Trefferpunkte: 6
Rüstungsklasse: 11

Rettungswürfe:
– Zähigkeit: +1
– Reflexe: +0
– Wille: +2

Ausrüstung:
– Zeremonielle Robe (kein Schutz)
– Knochenmesser (1W4)
– Totengebet (1×/Kampf: +1 auf nächsten Willenswurf)

Taktik:
– Greifen in Gruppen an
– Opfern sich ggf. freiwillig im Ritual
– Leicht einschüchterbar, wenn ihr Glaube erschüttert wird (z. B. durch Zweifel an Ma'at oder ein gescheitertes Seelenwägungs-Ritual)

Durchführungshinweise

Wie die Spieler zum Ritual gelangen, ist noch relativ frei und muss vom Spielleiter mit Leben gefüllt werden. Das Ritual ist allerdings relativ genau erklärt:

Das Ritual der Seelenwägung

„Vor den Hallen von Ma'at gibt es keinen Platz für Lüge. Nur das Herz. Und die Wahrheit."

Es ist ein metaphysischer Akt – halb Vision, halb andere Realität. Es kann nur durch den Hohepriester, ein gültiges Herzartefakt und den alten Spruch auf dem Sarkophag („Wenn der Hund der Unterwelt das Herz wittert…") ausgelöst werden.

- **Initiator:** Der Hohepriester oder eine durch ihn gewählte Person
- **Ort:** Überall, aber verstärkt in Ritualorten (Museum, Heiliger Ort, Spiegelbecken, etc.)
- **Teilnehmer:** Ein Spielercharakter oder NSC – allein
- **Ziel:** Das Herz des Teilnehmenden wird geprüft – wird es schwerer als die Feder der Ma'at, droht Strafe

---

⛧ Ablauf des Rituals (Spielmechanik)

1. **Eintritt in den Zwischenraum**
   Die Spielfigur betritt eine symbolische Zwischenwelt – Sand, schwarzer Himmel, goldene Waage im Zentrum. Um sie herum: Silhouetten alter Götter (nur Kulisse).
2. **Die Waage erscheint**
   – Linke Schale: Eine schimmernde weiße Feder
   – Rechte Schale: Das Herz (symbolisch dargestellt – z. B. pulsierend aus Rauch)
3. **Drei Prüfungen** (entsprechen je einer Probe):

Jede Probe repräsentiert einen Aspekt der Wahrheit. Für jede bestandene Prüfung erhält die Figur **ein Bonusgewicht von +1 Wahrheit** auf ihrer Seite der Waage. Maximal 3 Punkte.

I. Die Wahrheit über andere (Probe auf Weisheit, SG 13)

„Was hast du gesehen – und weggeschaut?“
Erinnerungsbild: Ein NSC wurde verletzt / betrogen / vergessen. Wie hat die Figur gehandelt?

Bei Erfolg: +1 Wahrheit
Bei Misserfolg: Der NSC erscheint – enttäuscht

II. Die Wahrheit über sich selbst (Probe auf Charisma, SG 14)

„Sprich, was du bist.“
Die Figur muss laut ein eigenes Versagen eingestehen. Der SL verlangt eine aufrichtige Beschreibung (Rollenspiel). Würfeln darf erst, wenn es *glaubwürdig* ist.

Bei Erfolg: +1 Wahrheit
Bei Misserfolg: Innere Schuld zeigt sich – das Herz pulsiert schwerer

III. Die Wahrheit über das Ziel (Probe auf Intelligenz ODER Wissen (Mythos), SG 15)

„Verstehst du, was du tust?“
Erkennt die Figur, was das Ritual ist – und warum es nötig ist?

Bei Erfolg: +1 Wahrheit
Bei Misserfolg: Die Schale mit dem Herz neigt sich bedrohlich

Abschließende Entscheidung

Nach den drei Prüfungen erfolgt das finale Urteil:

- Der SL zählt die gesammelten Wahrheitspunkte (0–3).
- Dann würfelt der Spieler 1W6.
  Das Ergebnis gibt an, wie „schwer“ das Herz ist (je höher, desto schwerer).

Dann folgt die finale Wichtung:

Wenn **W6 ≤ Wahrheitspunkte +1**, ist das Herz **leichter als die Feder**.
Wenn **W6 > Wahrheitspunkte +1**, ist das Herz **schwerer als die Feder**.

✠ Ergebnisse

Ergebnis	Wirkung
Herz ist leichter	Die Figur besteht. Die Mumie verliert ihre Bindung, beginnt zu zerfallen. Der Hohepriester kann verbannt werden.
Herz ist schwerer	Die Figur verliert 1W4 Willenskraft und erleidet Wahnsinn (kurz oder dauerhaft). Die Mumie richtet über sie (z. B. Seelenentzug, körperliche Verwandlung).
Kritischer Misserfolg (z. B. Herzwert 6 + 0 Wahrheit)	Die Figur wird vom Jenseits „genommen“. Nur Rückholung durch weiteres Opfer möglich (Blutmagie, Tauschritual).
Kritischer Erfolg (z. B. Herzwert 1, 3 Wahrheit)	Die Figur wird von Ma’at gesegnet: +1 Weisheit dauerhaft, Aura der Wahrheit (Lügen in 3m werden sichtbar, 1x/Tag).

Optionale Modifikationen durch SL

- Die Waage kann durch NSC-Gedächtnisfragmente manipuliert werden (z. B. alte Schuld, alte Rettung).
- Andere Spielercharaktere dürfen durch Opfer (z. B. Erinnerungen, Lebenspunkte) +1 Wahrheit beitragen.
- Wird das echte Herz der Mumie während des Rituals zerstört, **bricht** die Prüfung ab – der Hohepriester wird schwächer, aber nicht gebannt.

Artefakt: Das Herz der Mumie (echtes Exemplar)

Ein schwarzbraunes, verschrumpeltes Organ, eingewickelt in Goldbandagen. Pulsierend – in Gegenwart starker Emotion.

Typ: Machtartefakt (einzigartig)

Eigenschaften:
– **Herz der Wahrheit:** Erkennt Nähe zu Schuld oder Lüge – leuchtet schwach bei Unwahrheiten (Umkreis 3m)
– **Anker der Existenz:** Solange das Herz intakt ist, kann der Hohepriester nicht endgültig verbannt oder zerstört werden
– **Zerstörung:** Nur durch vollständiges Eintauchen in den „See der Wahrheit“ – wahlweise:

- magischer Spiegel unter dem Museum
- geweihte Quelle im Wald außerhalb Portlands
- symbolisch im Ritual der Seelenwägung

Risiken:
– Träger*in muss bei jeder vollen Stunde einen Willenswurf (SG 13) bestehen oder kurzzeitig Visionen aus dem alten Ägypten erleben
– Bei kritischem Misserfolg: temporärer Wahnsinn (1W4 Runden, Halluzinationen, Sprachverlust, Angst)

Leave It To the Beavers

(eine weitere echte Grimm Folge)

Einführung

Portland ist eine Stadt voller Wesen, die im Schatten der Moderne ihre alten Konflikte austragen. Die Spieler geraten diesmal in eine Geschichte, die weit zurück in die Traditionen zweier Wesenrassen reicht:
den **Eisbibern (Eisbibers)** – friedliche, fleißige Baumeister – und den **Zerstörern (Zerstörerwesen: Baugewerbe-„Mafia"-Wesen)**, die ihre Stärke und Brutalität nutzen, um Schwächere auszubeuten.

Das Abenteuer spielt an der Schnittstelle von Familiengeschichte, Bauwirtschaft und uralten Wesen-Fehden.

(SL: Der Ton in diesem Szenario könnte etwas leichter ausfallen, hier ist auch Platz für Humor, wenn dir so etwas liegt)

Aufhänger

Die Spieler werden auf unterschiedliche Weise in den Konflikt hineingezogen:

- Ein alter Bekannter (oder Kontakt aus dem Wesenrat) bittet um Hilfe, nachdem sein Onkel unter mysteriösen Umständen verstorben ist.
- Ein scheinbar banaler Streit um ein Bauprojekt entwickelt sich zu einem Kampf auf Leben und Tod.
- Eine Wesen-Vereinigung sucht Verbündete, weil sie den Machenschaften einer organisierten Gruppe nicht mehr alleine standhalten kann.

Hintergrund

Die **Eisbiber** sind traditionell friedliebend. Sie halten zusammen, bauen, planen, organisieren – aber vermeiden Gewalt.
Die **Zerstörerwesen** (in der Serie sind es Bauwesen wie Skalengewerkschaften, für das RPG als „Mauzhertz“ ausgearbeitet) haben jedoch über Generationen hinweg eine Vorherrschaft aufgebaut.
Sie erzwingen Schutzgeld, unterbinden Bauprojekte der Eisbiber und haben in Portland eine Art Bau-Mafia etabliert.

Nun, da ein Mord geschieht – ein Eisbiber-Baumeister wird tot aufgefunden – kippt die Lage. Einige jüngere Eisbiber wollen sich nicht länger unterdrücken lassen.

Szenarioablauf

Akt I – Der Mord

- Die Spieler werden mit dem Fall konfrontiert: ein älterer Eisbiber, Onkel des Auftraggebers, wurde bei einer Baustelle tot aufgefunden.
- Spuren deuten auf einen Kampf, doch die Polizei geht von einem Unfall aus.
- Wesen-Augenzeugen berichten jedoch von einer Auseinandersetzung mit Mitgliedern der Zerstörer-Gewerkschaft.

Forschung & Hinweise:

- Gespräch mit den Eisbibern offenbart ihre Angst.
- Bei Nachforschungen im Wesenrat wird klar, dass dies kein Einzelfall ist.

Akt II – Der Baukrieg

- Die Ermittlungen führen die Spieler in die halb-legale Welt der Bauwirtschaft.
- Kontakte berichten von einer „Wesen-Mafia“, die Konkurrenzsysteme mit Gewalt ausschaltet.
- Bei einer verdeckten Beobachtung sehen die Spieler, wie die Zerstörerwesen eine Baustelle sabotieren und die Eisbiber bedrohen.

Konfliktoptionen:

- Spieler können versuchen, mit Diplomatie eine Lösung zu finden.
- Oder sie geraten in einen direkten Kampf mit den Zerstörern.

- Oder sie infiltrieren die Gewerkschaftsstruktur, um Beweise für deren Machenschaften zu sammeln.

Akt III – Die Konfrontation

- Höhepunkt: ein geheimer Treffpunkt der Zerstörerwesen, etwa ein altes, halb verfallenes Lagerhaus am Hafen.
- Hier treffen die Spieler auf die Anführer der Gruppierung.
- Die Eisbiber sind ebenfalls anwesend, gezwungen zu verhandeln – oder ausgelöscht zu werden.

Mögliche Enden:

1. **Diplomatie:** Die Spieler bringen Beweise ans Licht, stellen die Mafia bloß und erzwingen Frieden.
2. **Gewalt:** Offene Konfrontation, in der die Spieler die Zerstörerwesen bezwingen.
3. **Grauzone:** Ein neuer „Schutzvertrag“ entsteht, bei dem die Spieler eine Mittlerrolle einnehmen.

Wichtige NSCs

Royden (Eisbiber-Anführer)

- Werte: Durchschnittlich, aber hohe Handwerks- und Bau-Fertigkeiten, kaum Kampfwerte.
- Persönlichkeit: Ängstlich, loyal, Familienmensch.
- Rolle: Auftraggeber/Hilfesuchender.

„Big Al“ (Zerstörer-Anführer)

- Grimm D20 Werte: Starker Kämpfer (Nahkampf hoch, Zähigkeit hoch).
- Persönlichkeit: Brutal, aber charismatisch.
- Rolle: Gegenspieler, Drahtzieher der Bau-Mafia.

Nebenfiguren:

- Junge Eisbiber, die endlich aufbegehren wollen.
- Ein korrupter Bauinspektor, der Geld von den Zerstörern annimmt.
- Ein alter Wesenrat-Kontakt, der die Spieler warnt, sich nicht einzumischen.

In-World-Handouts (Vorschläge)

- **Zeitungsausschnitt**: „Bauarbeiter stirbt bei tragischem Unfall.“
- **Bauplan**: von der betroffenen Baustelle, mit Markierungen über Schwachstellen (Sabotage).
- **Notizbuch des Opfers**: enthält Hinweise auf wiederholte Drohungen.

Mögliche Ergebnisse

- **Frieden:** Die Eisbiber erhalten Schutz, vielleicht durch die Spieler oder den Wesenrat.
- **Offene Gewalt:** Die Spieler haben die Zerstörerwesen dezimiert – aber Feinde in Portland gewonnen.
- **Komplizierte Lösung:** Beide Seiten leben weiter, aber der Konflikt schwelt.

Stimmung & Themen

- Unterdrückung und Mut, sich zu erheben.
- Mafia-Strukturen im Wesen-Untergrund.
- Familie, Loyalität und das Dilemma zwischen Frieden und Kampf.
- (Optional) Humor, der sich aus kleinstädtischer Engstirnigkeit und Traditionalität ergibt, und Eisbiber sind immer witzig 😉

NSCs

Royden – Anführer der Eisbiber

Rolle: Kontakt, Auftraggeber, Familienoberhaupt
Wesen: Eisbiber (friedlich, fleißig, vorsichtig)

Attribute

- Stärke 10
- Geschicklichkeit 11
- Konstitution 12
- Intelligenz 14
- Weisheit 13
- Charisma 12

Fertigkeiten

- Handwerk (Bau) +8
- Heimlichkeit +4
- Diplomatie +6
- Wesenwissen +5
- Wahrnehmung +4

Kampfwerte

- Initiative: +1
- Nahkampf: +1 (Hammer oder improvisiertes Werkzeug)

- Fernkampf: +0
- Rüstungsklasse: 11
- Trefferpunkte: 14

Ausrüstung

- Baupläne, Notizbuch
- Werkzeugtasche (Hammer, Maßband, Schraubenschlüssel)

Besonderheiten

- **Defensiver Wog:** Eisbiber können kurzfristig eine dicke Haut entwickeln (+2 RK für 1 Runde).
- **Friedfertig:** -2 auf Angriffe, wenn er nicht direkt bedroht wird.

Big Al – Anführer der Zerstörerwesen

Rolle: Gegenspieler, Mafia-Boss
Wesen: Zerstörerwesen (stark, aggressiv, territorial)

Attribute

- Stärke 16
- Geschicklichkeit 12
- Konstitution 15
- Intelligenz 11
- Weisheit 10
- Charisma 14

Fertigkeiten

- Einschüchtern +7
- Nahkampfwaffen +6
- Einschätzen +4
- Bluffen +5
- Körperkraft (Tragen/Schieben) +8

Kampfwerte

- Initiative: +2
- Nahkampf: +6 (Schlagring oder Eisenrohr)
- Fernkampf: +2 (Pistole, selten genutzt)
- Rüstungsklasse: 14

- Trefferpunkte: 32

Ausrüstung

- Schlagring, Eisenrohr
- Billige Pistole (9mm, 6 Schuss)
- Goldkette als Machtsymbol

Besonderheiten

- **Furchteinflößend:** +2 auf Einschüchtern, Eisbiber erhalten -2 auf Moralwürfe gegen ihn.
- **Eiserne Haut:** Zähigkeit verleiht ihm 2 Schadensreduktion gegen stumpfe Waffen.

Junge Eisbiber (3–5 mögliche Figuren)

Rolle: Verbündete oder Opfer
Wesen: Eisbiber (jünger, rebellischer)

Attribute

- Stärke 11
- Geschicklichkeit 12
- Konstitution 11
- Intelligenz 12
- Weisheit 10
- Charisma 11

Fertigkeiten

- Handwerk (Bau) +4
- Heimlichkeit +5
- Athletik +3
- Überleben +2

Kampfwerte

- Initiative: +2
- Nahkampf: +2 (Improvisierte Waffen, Stangen, Werkzeuge)
- Fernkampf: +1 (Steinschleuder, selten)
- Rüstungsklasse: 12
- Trefferpunkte: 10

Ausrüstung

- Bauhelme, einfache Werkzeuge

- Taschenlampen

Besonderheiten

- **Mut im Schwarm:** Wenn 2 oder mehr gemeinsam kämpfen, +1 auf Angriff und Moralwürfe.

Korrupter Bauinspektor – Douglas Fenn

Rolle: Komplize der Zerstörerwesen
Wesen: Mensch

Attribute

- Stärke 9
- Geschicklichkeit 10
- Konstitution 10
- Intelligenz 13
- Weisheit 11
- Charisma 12

Fertigkeiten

- Bürokratie +8
- Bluffen +6
- Diplomatie +4
- Fälschen +5
- Wahrnehmung +2

Kampfwerte

- Initiative: +0
- Nahkampf: +0 (untrainiert)
- Fernkampf: +1 (kleiner Revolver)
- Rüstungsklasse: 10
- Trefferpunkte: 8

Ausrüstung

- Aktenkoffer mit gefälschten Baugenehmigungen
- Kleiner Revolver (5 Schuss)
- Bestechungsgeld (200 $)

Besonderheiten

- **Schmieriger Beamter:** +2 auf Bluffen, wenn es um Papierkram geht.

Alte Wesenrat-Kontaktperson – Martha Keeler

Rolle: Warnerin, neutrale Informantin
Wesen: Mensch, aber stark mit dem Rat verbunden

Attribute

- Stärke 8
- Geschicklichkeit 10
- Konstitution 11
- Intelligenz 15
- Weisheit 14
- Charisma 13

Fertigkeiten

- Wissen (Wesenrat) +8
- Diplomatie +5
- Heilkunde +4
- Nachforschen +6
- Geschichte +7

Kampfwerte

- Initiative: +0
- Nahkampf: -1
- Fernkampf: +0
- Rüstungsklasse: 10
- Trefferpunkte: 9

Ausrüstung

- Alte Akten über Wesen-Streitigkeiten
- Ratssiegel, um Autorität zu zeigen
- Gehstock

Besonderheiten

- **Rat der Alten:** +2 auf Diplomatie, wenn Wesenrat angerufen wird.
- **Schwach:** -2 auf alle körperlichen Proben.

Zerstörer-Schläger (3–6 mögliche Figuren)

Rolle: Schergen der Bau-Mafia
Wesen: Zerstörerwesen, einfache Mitglieder

Attribute

- Stärke 14
- Geschicklichkeit 11
- Konstitution 13
- Intelligenz 9
- Weisheit 9
- Charisma 10

Fertigkeiten

- Einschüchtern +4
- Nahkampf +5
- Athletik +3
- Wahrnehmung +2

Kampfwerte

- Initiative: +1
- Nahkampf: +5 (Knüppel, Brecheisen)
- Fernkampf: +1 (selten Pistolen)
- Rüstungsklasse: 13
- Trefferpunkte: 20

Ausrüstung

- Brecheisen, Knüppel, Werkzeuge
- Bauarbeiterkleidung
- Einige Pistolen (nur 1–2 bewaffnet)

Besonderheiten

- **Straßenkampf erprobt:** +1 Schaden im Nahkampf.
- **Gruppenschläger:** Wenn sie zu zweit oder mehr einen Gegner einkreisen, +1 Angriff.

Nebel über Portland

(von Stephen King inspiriert, der wiederum wohl von „The Fog“ inspiriert war 😏)

Einleitung

Ein heißer Sommerabend in Portland endet abrupt mit einem schweren Gewitter. Am nächsten Morgen hängt ein dichter, unnatürlich grauer Nebel über der Stadt. Die Sichtweite beträgt kaum mehr als zehn Meter. Menschen verschwinden, Schreie hallen durch die Straßen.
Die Spielercharaktere finden sich mit anderen Überlebenden in einem **Supermarkt am Stadtrand** wieder, während draußen etwas Grauenvolles lauert.

Doch die eigentliche Gefahr ist nicht nur draußen – sondern vielleicht auch drinnen. Denn unter den Eingeschlossenen befinden sich Wesen, die ihre wahre Natur im Nebel kaum länger verbergen können.

Aufhänger

Die Spieler könnten aus verschiedenen Gründen in den Supermarkt gelangen:

- Auf der Fahrt durch Portland suchen sie Schutz vor dem Nebel.
- Sie sind zufällig beim Einkaufen, als der Nebel hereinbricht.
- Sie folgen Hinweisen des Wesenrats auf eine „okkulte Wetteranomalie".

Egal, weshalb sie dort sind – bald ist klar: **Kein Entkommen ohne Antworten.**

Zentrale Themen

- **Misstrauen & Paranoia**: Wer ist noch Mensch, wer ist Wesen?
- **Bedrohung von außen**: Nebelwesen greifen an, sobald man hinausgeht.
- **Bedrohung von innen**: Fanatismus, Panik und uralte Feindschaften zwischen Wesen.
- **Entscheidungen mit Gewicht**: Ob man flieht, kämpft oder verhandelt – das Ende variiert drastisch.

NSCs im Supermarkt

Ein paar beispielhafte Überlebende, die sofort Spannung aufbauen:

- **Mr. Jarvis**, alter Kriegsveteran – laut, dominant, voller Hass auf „alles Nichtmenschliche".
- **Clara Beaumont**, charismatische, aber fanatische Wesenjägerin (weiß es selbst nicht, aber sie ist von einem Spinnwesen besessen).
- **Tyler & Megan Grant**, junges Ehepaar mit kleinem Kind – er ist ein Fuchsbau, sie eine ahnungslose Normalsterbliche.
- **Elliot Shaw**, Esibiber, der unter Panik leidet und immer wieder von den „Geräuschen im Nebel" spricht.
- **Nora Calder**, zynische Blutbaderin, die nichts von Teamwork hält und eher auf Selbsterhaltung bedacht ist.

Die Nebelwesen

Der Nebel ist nicht natürlich – er ist **ein Wesenritual aus den Tiefen der Anderswelt**. Die Nebelwesen sind keine Monster im klassischen Sinn, sondern verzerrte Ausprägungen bekannter Wesenlinien:

- **Grauschleicher**: Schattenhafte Wolfsgestalten, die durch den Nebel huschen.
- **Tentakularen**: Krakenartige Arme, die aus dem Nebel schlagen, sobald man sich zu weit hinauswagt.
- **Flügler**: Riesige, insektenhafte Kreaturen, die in der Dunkelheit schweben und schreien.

Jedes Mal, wenn jemand im Nebel verschwindet, wächst die Panik im Supermarkt.

Ablauf des Szenarios

Akt 1: Eingeschlossen

- Strom fällt aus, das Licht flackert.
- Erste Panikattacken, kleine Gruppen bilden sich.
- Gerüchte über Angriffe im Nebel verbreiten sich.

Akt 2: Die Spaltung

- Mr. Jarvis hetzt gegen „die Nichtmenschen hier drinnen".
- Clara predigt vom „Nebel als göttlicher Strafe".
- Spieler müssen Stellung beziehen oder eine fragile Balance wahren.

Akt 3: Das Draußen lockt

- Eine kleine Gruppe will in den Nebel hinaus, um Hilfe zu holen.
- Die Spieler begleiten sie oder nicht – draußen lauern die Nebelwesen.
- Wenn jemand stirbt, wächst die Panik im Supermarkt.

Akt 4: Enthüllungen

- Spieler entdecken Hinweise: Runen im Asphalt, ein uralter, unterirdischer Ritualstein nahe des Supermarkts.
- Der Nebel ist das Ergebnis eines fehlgeleiteten Rituals, vermutlich ausgelöst von einem Wesen-Kult.
- Lösung: Nur wer den Stein zerstört oder neu weiht, kann den Nebel bannen.

Eskalationstabellen

Nach jeder Spielstunde (oder bei besonderen Aktionen) würfelt der Spielleiter einen W6:

1–2: Außenseiter-NSC verschwindet im Nebel.
3–4: Fanatiker im Supermarkt starten Tumulte.
5: Nebelwesen greifen das Gebäude direkt an.
6: Innere Enthüllung – ein NSC zeigt sich als Wesen.

Enden

Das Szenario hat **mehrere mögliche Ausgänge**, abgestuft nach den Entscheidungen und Erfolgen der Spieler:

- **Bestes Ende**: Der Ritualstein wird zerstört oder neu geweiht. Der Nebel lichtet sich plötzlich, die Wesen verschwinden. Portland kehrt zur Normalität zurück.

- **Gutes Ende**: Die Spieler fliehen rechtzeitig, der Nebel verschwindet am nächsten Tag „von selbst“. Der Ursprung bleibt unbekannt.
- **Schlechtes Ende**: Nebel und Wesen bleiben lokal bestehen – Portland wird evakuiert, die Spieler entkommen nur knapp.
- **Schlimmstes Ende**: Der Nebel breitet sich weiter aus. Portland ist verloren. End of Story.

In-World-Handouts (Vorschläge)

- **Zeitungsartikel (Auszug)**: „Ungewöhnliches Wetterphänomen – dichter Nebel legt Verkehr lahm“
- **Notiz im Supermarkt**: Einkaufsliste mit kryptischen Runen am Rand.
- **Funkdurchsage**: „Notruf… wir sind eingeschlossen… da draußen ist ETWAS…“
- **Zerkratzte Wand im Lagerraum**: Symbole, die eindeutig Wesenursprung haben.

Spielerische Besonderheiten

- **Furcht & Wahnsinn**: Der Nebel triggert bei jedem Sichtkontakt mit den Kreaturen Proben.
- **Misstrauen**: Jeder NSC kann sich als Wesen entpuppen – aber nicht alle Wesen sind Feinde.
- **Moralische Entscheidungen**: Verhandeln mit Fanatikern, Opfer bringen oder riskante Flucht wagen.

NSCs

Mr. Jarvis – fanatischer Veteran

- **Rolle:** Antagonist unter den Eingeschlossenen
- **Wesen:** Mensch
- **Stufe:** 3 (Militärhintergrund)

Attribute

- Stärke 13
- Geschick 12
- Konstitution 14
- Intelligenz 10
- Weisheit 12
- Charisma 11

Fertigkeiten: Einschüchtern +6, Schusswaffen +5, Überleben +4, Einschätzen +3
Trefferpunkte: 22
Rüstungsklasse: 12 (Lederjacke)
Angriffe:

- Revolver .38 (1W8 Schaden, 6 Schuss)
- Jagdmesser (1W6+1 Schaden)

Ausrüstung: Revolver mit 12 Schuss Reserve, Taschenmesser, Feldflasche
Besonderheit: Hetzt gezielt gegen Wesen, kann die Gruppe spalten.

Clara Beaumont – besessene Predigerin

- **Rolle:** Fanatische Anführerin
- **Wesen:** Mensch (unbewusst von Spinn-Wesen besessen)
- **Stufe:** 4 (Charismatische Rednerin / Kultführerin)

Attribute

- Stärke 9
- Geschick 11
- Konstitution 12
- Intelligenz 13
- Weisheit 14
- Charisma 16

Fertigkeiten: Redekunst +8, Einschüchtern +6, Okkultes Wissen +5, Menschenkenntnis +5
Trefferpunkte: 20
Rüstungsklasse: 11
Angriffe:

- Keine direkten Waffen – benutzt Überzeugung und Manipulation.
- Bei Enthüllung: **Spinnenarme** (2× Angriff, je 1W6 Schaden, Gift-Wurf SG 13 gegen Lähmung).

Ausrüstung: Bibel, zerknitterte Notizen mit Ritualfragmenten
Besonderheit: Kann die Menge zur Lynchjustiz anstacheln. Bei Enthüllung zerreißen Spinnenbeine ihre Haut.

Tyler Grant – schüchterner Fuchsbau

- **Rolle:** Familienvater, versucht zu überleben
- **Wesen:** Fuchsbau
- **Stufe:** 2

Attribute

- Stärke 10
- Geschick 13
- Konstitution 12
- Intelligenz 11
- Weisheit 11
- Charisma 12

Fertigkeiten: Heimlichkeit +5, Diplomatie +4, Handwerk +3
Trefferpunkte: 15
Rüstungsklasse: 12
Angriffe:

- Improvisierte Waffe (z. B. Eisenstange 1W6 Schaden)

Wesenfähigkeit: Kann kurzfristig wogen, verstärkt Geschicklichkeit um +2 und Heimlichkeit um +2.
Ausrüstung: Schlüsselbund, Taschenmesser, Foto seiner Frau & Kindes
Besonderheit: Versucht alles für seine Familie, kann zum Verbündeten werden.

Megan Grant – ahnungslose Ehefrau

- **Rolle:** Mensch, Beschützerinstinkt für ihr Kind
- **Wesen:** Mensch
- **Stufe:** 1

Attribute

- Stärke 9
- Geschick 10
- Konstitution 11
- Intelligenz 10
- Weisheit 12
- Charisma 13

Fertigkeiten: Erste Hilfe +4, Diplomatie +3
Trefferpunkte: 10
Rüstungsklasse: 10
Angriffe:

- Notfall: Improvisierte Flasche (1W4 Schaden)

Ausrüstung: Erste-Hilfe-Tasche, Kinderwagen
Besonderheit: Moralische Stimme, wird panisch wenn ihr Mann oder Kind bedroht sind.

Elliot Shaw – nervöser Esibiber

- **Rolle:** Überlebender, instabil aber hilfsbereit
- **Wesen:** Esibiber
- **Stufe:** 2

Attribute

- Stärke 11
- Geschick 12
- Konstitution 11
- Intelligenz 14
- Weisheit 10
- Charisma 9

Fertigkeiten: Okkultes Wissen +6, Nachforschungen +5, Handwerk +3
Trefferpunkte: 14
Rüstungsklasse: 11
Angriffe:

- Improvisierte Waffe (Holzlatte 1W6 Schaden)

Wesenfähigkeit: Kann Woge aktivieren, Zähne zum Zubeißen (1W6 Schaden).
Ausrüstung: Notizbuch voller kryptischer Skizzen von „Geräuschen im Nebel“.
Besonderheit: Ängstlich, aber besitzt entscheidende Hinweise auf das Ritual.

Nora Calder – zynische Blutbaderin

- **Rolle:** Gefährliche Einzelgängerin im Supermarkt
- **Wesen:** Blutbader
- **Stufe:** 3

Attribute

- Stärke 14
- Geschick 12
- Konstitution 13
- Intelligenz 11
- Weisheit 9
- Charisma 10

Fertigkeiten: Nahkampf +6, Einschüchtern +5, Wahrnehmung +4
Trefferpunkte: 24

Rüstungsklasse: 13
Angriffe:

- Fäuste (1W4+2 Schaden)
- Jagdmesser (1W6+2 Schaden)

Wesenfähigkeit: Wogen – erhält Krallenangriffe (1W6+2 Schaden, 2× pro Runde).
Ausrüstung: Abgenutztes Jagdmesser, Whiskeyflasche
Besonderheit: Nicht unbedingt feindlich, aber äußerst unzuverlässig.

Die Nebelwesen (Spielwerte für Begegnungen)

Grauschleicher

- **Art:** Wolfsgestalt im Nebel
- **GES:** 14
- **Trefferpunkte:** 18
- **Rüstungsklasse:** 13
- **Angriffe:** Biss (1W6+2), Nebelhülle (Spieler -2 auf Wahrnehmung)

Tentakularen

- **Art:** Tentakelwesen, das aus dem Nebel schlägt
- **GES:** 12
- **Trefferpunkte:** 22
- **Rüstungsklasse:** 12
- **Angriffe:** Tentakelschlag (1W8+3, Reichweite 3m), Würgegriff (SG 14 Stärkeprobe)

Flügler

- **Art:** Insektoides Flugwesen
- **GES:** 15
- **Trefferpunkte:** 26
- **Rüstungsklasse:** 14
- **Angriffe:** Klauen (2×, je 1W6+2), Schrei (SG 13 Weisheit oder 1 Runde handlungsunfähig)

Geheimnisse auf hoher See

(Ein Grimm-Szenario nach Motiven der Serie „Alta Mar“ – Season 1 auf Netflix)

Einführung

Die Spieler geraten auf ein luxuriöses Passagierschiff der Nachkriegszeit, das von Europa nach Südamerika unterwegs ist. Auf dem Dampfer begegnen sich reiche Industrielle, zwielichtige Gestalten, verzweifelte Flüchtlinge und verborgene Wesen.

Ein Mord, ein dunkles Familiengeheimnis und eine mysteriöse blinde Passagierin setzen eine Kette von Ereignissen in Gang.
Während die Spieler versuchen, den Fall zu lösen, geraten sie in ein Netz aus Lügen, Verrat und übernatürlichen Intrigen.

Aufhänger

Die Spieler sind entweder:

- Ermittler, die an Bord einen Auftrag verfolgen (z. B. Schutz einer Person oder Überprüfung von Passagieren mit Wesen-Hintergrund),
- Passagiere, die zufällig in das Rätsel hineingezogen werden,
- oder offizielle Begleiter der Kapitänsfamilie (z. B. im Auftrag des Wesenrats).

Bereits am ersten Abend nach dem Auslaufen wird eine Passagierin über Bord gespült – angeblich. Doch am nächsten Tag taucht eine Frau auf, die behauptet, genau diese überlebte Person zu sein.

Handlung in Akten

Akt I – Die Überfahrt beginnt

- Vorstellung der Kapitänsfamilie und der reichen Gäste.
- Erste Spannungen: Klassenunterschiede, alte Feindschaften, der Onkel (Don Román) verhält sich misstrauisch.
- Die Spieler hören von einer „blinden Passagierin“, die angeblich an Bord gesichtet wurde.

Akt II – Der Mord

- Ein wohlhabender Industrieller wird ermordet in seiner Kabine aufgefunden.
- Spuren deuten auf ein Wesen hin (Tierhaare, Kratzspuren, ungewöhnlicher Geruch).
- Der Kapitän versucht, alles zu vertuschen, um Panik an Bord zu vermeiden.
- Don Román nutzt die Gelegenheit, die Spieler zu manipulieren und sie auf falsche Fährten zu setzen.

Akt III – Enthüllungen

- Die blinde Passagierin offenbart, dass sie Zeugin einer Verschwörung ist: Don Román plant, das Schiff für dunkle Geschäfte zu nutzen.
- Hinweise deuten auf einen geheimen Frachtraum, in dem sich etwas Übernatürliches befindet – vielleicht ein Wesen in Gefangenschaft.
- Mehrere NSCs (z. B. Crewmitglieder oder Passagiere) beginnen, seltsam aggressiv zu werden – jemand setzt Wesen-Kräfte ein, um sie zu manipulieren.

Akt IV – Entscheidung im Sturm

- Ein Sturm zieht auf, das Schiff gerät in Gefahr.
- Im Maschinenraum kommt es zur finalen Konfrontation: Don Román entpuppt sich als Wesen (z. B. ein Skaledämone/Blutbader je nach Geschmack), der mit einem gefangenen Wesen einen Handel eingegangen ist.

- Die Spieler müssen entscheiden: das Wesen befreien oder töten? Román stellen oder entkommen lassen?

Mögliche Ausgänge

- **Erfolg**: Don Román wird überführt oder getötet, das Wesen neutralisiert. Die Überfahrt erreicht ihr Ziel.
- **Teilniederlage**: Das Wesen entkommt, der Onkel verschwindet, die Wahrheit bleibt im Dunkeln – die Spieler überleben, aber Fragen bleiben offen.
- **Scheitern**: Das Schiff sinkt oder wird von den Kräften der Wesen übernommen. Die Spieler sind gefangen in einem schwimmenden Grab.

NSC-Profile

Don Román (der Onkel)

- Rolle: Antagonist, wohlhabender Intrigant.
- Wesen: Lausenschwanz (oder wähle passend).
- Motivation: Reichtum, Macht, bereit über Leichen zu gehen.

Die blinde Passagierin (Clara)

- Rolle: Schlüsselzeugin.
- Geheimnis: In Wahrheit selbst ein Wesen (z. B. Lausenschwanz), doch harmlos, flieht vor Román.

Kapitän Santiago

- Rolle: pflichtbewusster, überforderter Kapitän.
- Geheimnis: weiß mehr über die Schmuggelware im Frachtraum, schweigt aus Loyalität zur Familie.

Eva & Carolina (Passagierinnen)

- Rollen: Reiche Schwestern, mögliche Verbündete.
- Geheimnis: eine von ihnen steht heimlich auf der Seite des Onkels.

Der Industrielle (Opfer)

- Rolle: Mordopfer, fungiert als Auslöser der Ermittlungen.

Die eingeschlossene Person (Finale)

- Wesen in Gefangenschaft, tragische Gestalt. Könnte die Spieler retten oder vernichten – je nach Entscheidungen.

Spielleiterhinweise

- Halte den Fokus auf **Investigation & Intrigen**: Jeder NSC hat ein Geheimnis.
- Nutze die Enge des Schiffes, um Druck zu erzeugen: es gibt kein Entkommen.
- Baue Misstrauen auf: Wer lügt, wer sagt die Wahrheit?
- Die Wesen-Enthüllung sollte erst spät kommen – bis dahin ist es ein Krimi auf hoher See.

In-World Handouts (Vorschläge)

- Kabinenplan des Schiffs.
- Persönlicher Brief des Mordopfers, der auf die Verschwörung hindeutet.
- Abgerissene Seite eines Schiffsmanifests (Frachtliste).
- Tagebuchnotiz der blinden Passagierin.

NSCs

Don Román (der Onkel – Hauptantagonist)

- **Wesenstyp**: Lausenschwanz (Intrigant, Parasit, manipulative Wesenform)
- **Rolle**: Antagonist, Strippenzieher
- **Attribute**:
    - STÄ: 10
    - GES: 12
    - KON: 11
    - INT: 16
    - WIE: 14
    - CHA: 16
- **Trefferpunkte**: 18
- **Rüstungsklasse**: 13
- **Fertigkeiten**: Bluffen +8, Diplomatie +6, Einschüchtern +5, Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +7
- **Besonderes**:
    - *Woge*: Haut verfärbt sich grünlich-grau, mit schuppigen Auswüchsen. Augen leuchten fiebrig.
    - Manipulation: Kann durch Rede und Gestik Schwächere wie unter Zwang überzeugen (SG 15, 1x pro Tag).
- **Ausrüstung**: Maßanzug, Taschenuhr aus Silber, Dolch mit Gravur (1W4).

- **Geheimnis**: Hat das Wesen im Frachtraum gefangen, um es zu verkaufen. Mord am Industriellen auf sein Konto.

Clara (blinde Passagierin)

- **Wesenstyp**: Mensch … oder harmloses Wesen (z. B. Esibiber)
- **Rolle**: Schlüsselzeugin, moralischer Kompass
- **Attribute**:
    - STÄ: 9
    - GES: 12
    - KON: 10
    - INT: 13
    - WIE: 15
    - CHA: 12
- **Trefferpunkte**: 12
- **Rüstungsklasse**: 11
- **Fertigkeiten**: Heimlichkeit +6, Lauschen +8, Wissen (Wesen) +4
- **Besonderes**:
    - Kann durch Beobachtung (Geräusche, Geruch) Dinge erkennen, die anderen entgehen.
    - Hat ein Gespür für Wesen (SG 13, 2x pro Tag „Gefahrenintuition“).
- **Ausrüstung**: Abgetragene Jacke, zerknittertes Tagebuch, Foto ihrer Familie.
- **Geheimnis**: Weiß von Don Románs Machenschaften. Sie fürchtet ihn – und das Wesen.

Kapitän Santiago

- **Wesenstyp**: Mensch
- **Rolle**: Überforderter Kapitän, moralisch zerrissen
- **Attribute**:
    - STÄ: 12
    - GES: 10
    - KON: 12
    - INT: 14
    - WIE: 13

    - CHA: 13
- **Trefferpunkte**: 20
- **Rüstungsklasse**: 12
- **Fertigkeiten**: Diplomatie +5, Einschüchtern +4, Wissen (Seefahrt) +8, Wahrnehmung +5
- **Besonderes**:
    - Hat die Autorität, Befehle an die Crew zu geben.
    - Kann Panik unter Passagieren dämpfen (Charisma-Wurf SG 14).
- **Ausrüstung**: Uniform, Dienstpistole (1W8), Seekarte.
- **Geheimnis**: Weiß, dass gefährliche Ladung im Frachtraum ist, schweigt aber aus Familienloyalität.

Eva & Carolina (die Schwestern)

Eva

- **Wesenstyp**: Mensch
- **Rolle**: Reiche Passagierin, Verbündete
- **Attribute**: STÄ 9, GES 12, KON 10, INT 14, WIE 12, CHA 15
- **Trefferpunkte**: 10
- **Rüstungsklasse**: 11
- **Fertigkeiten**: Diplomatie +6, Bluffen +4, Motiv erkennen +5
- **Ausrüstung**: Schmuck, Notizbuch, Schal.
- **Geheimnis**: Liebt die Freiheit des Neuanfangs, vertraut den Spielern schnell.

Carolina

- **Wesenstyp**: Mensch (möglicherweise beeinflusst)
- **Rolle**: Doppelspielerin, potenzielle Verräterin
- **Attribute**: STÄ 10, GES 11, KON 10, INT 13, WIE 12, CHA 14
- **Trefferpunkte**: 10
- **Rüstungsklasse**: 11
- **Fertigkeiten**: Bluffen +6, Heimlichkeit +3, Motiv erkennen +3
- **Ausrüstung**: Tagebuch, goldene Brosche.
- **Geheimnis**: Arbeitet insgeheim für Román – wird erpresst.

Industrieller (Opfer)

- **Wesenstyp**: Mensch
- **Rolle**: Mordopfer, Auslöser der Ermittlungen
- **Attribute**: STÄ 11, GES 9, KON 12, INT 13, WIE 11, CHA 12
- **Trefferpunkte**: 8
- **Rüstungsklasse**: 10
- **Fertigkeiten**: Wissen (Geschäft) +6, Diplomatie +4
- **Ausrüstung**: Goldene Uhrkette, Vertragspapiere, Zigarrenschachtel.
- **Geheimnis**: Wusste von Don Románs Schmuggel – musste sterben.

Eingeschlossene Person (Finale im Frachtraum)

- **Wesenstyp**: Gefangenes Wesen (z. B. Skaledämone oder Blutbader – wähle nach Dramatik)
- **Rolle**: Tragische Gestalt, Showdown-Figur
- **Attribute**:
    - STÄ: 16
    - GES: 14
    - KON: 15
    - INT: 10
    - WIE: 12
    - CHA: 8
- **Trefferpunkte**: 28
- **Rüstungsklasse**: 15
- **Fertigkeiten**: Einschüchtern +7, Überlebenskunst +5, Kampf +6
- **Besonderes**:
    - In Rage: Verdoppelt Schaden im Nahkampf für 1W4 Runden.
    - Kann Panik auslösen (SG 14 Willenswurf).
- **Ausrüstung**: Ketten, Käfig.
- **Geheimnis**: Opfer von Románs Gier. Könnte die Spieler unterstützen, wenn sie Mitgefühl zeigen – oder alles an Bord zerreißen.

Kurze Nebenfiguren (Crew & Gäste)

- **Steward**: Mensch, höflich, nervös. Werte: durchschnittlich, 8 HP, 10/10/10 Attribute.

- **Maschinist**: Mensch, loyal. Werte: STÄ 13, KON 14, 14 HP, Wissen (Mechanik) +7.
- **Matrosen**: 2–3 NSCs für Action-Szenen, schwache Gegner oder Unterstützer.

Twelve Days of Krampus

(die letzte echte Grimm Folge in diesem Band)

(Portland, Winter)

Eckpunkte

- ***Thema:*** *Winterliche Jagd auf eine mythische Gestalt, die „Unartige“ entführt. Zwischen Weihnachtsromantik, Panikmache und uralten Bräuchen.*
- ***Ort & Zeit:*** *Portland, 12 Tage vor Heiligabend bis zur Winternacht (Dezember; Schneeregen, frühe Dunkelheit).*
- ***Ton:*** *Düster-märchenhaft mit Krimi-Einschlag; böses Wintermärchen trifft Polizeiarbeit & okkulte Ermittlung.*
- ***Mythos-Kern:*** *Der* ***Krampus*** *ist kein klassisches Wesen. Er erscheint nur in den Rauhnächten, folgt einer mystischen „Unartigen-Liste“ und verschwindet, wenn die 12 Tage enden – oder wenn er durch alte Glockenrituale gebannt wird.*
- ***Spielstil:*** *Ermittlungen, Spurenarbeit, soziale Szenen am Weihnachtsmarkt, finale Konfrontation in einem stillgelegten Winter-Versteck.*
- ***Empfohlene Stufe:*** *3–5 (Grimm D20). Anpassungen s.* ***Skalierung****.*

Aufhänger (wähle 1–2)

1. **„Unheilige Deko“** – Am Rand eines Weihnachtsmarkts hängt ein Dieb kopfüber im Tannenbaum, mit Rutenhieben übersät. Eine alte, rußige Glocke steckt in der Nähe im Baum.
2. **„Naughty List“** – Ein Elternpaar meldet seinen Teenager vermisst; am Tatort: Schuhabdrücke mit Hufprofil, Reste von Ketten.
3. **„Der falsche Santa“** – Beschwerden häufen sich über einen aggressiven „Weihnachtsmann“, der Jugendliche bedroht. Auf Kameraaufnahmen verzerrt sich sein Gesicht in einen alptraumhaften Hornschatten.

Handlung in drei Akten

Akt I: Schatten der Rauhnächte

- **Ziele:** Opferprofil erkennen, Folklore-Spur aufnehmen, erste Begegnung mit dem Motiv „Rute, Kette, Glocke“.
- **Schlüsselszenen:**
    - **Tatort Tannenbaum:** Forensik (Fußspuren, Faserreste aus Jute), Nachbarn hörten **Glocken** kurz vor dem Vorfall.
    - **Weihnachtsmarkt-Umfeld:** Händler erwähnen „Krampuslauf“-Flyer; Gerüchte über eine Gestalt mit Korb.
    - **Folklore-Anlaufstelle:** Eine Kräuter-/Kuriositätenhändlerin (Fuchsbau) erklärt das **Krampus-Brauchtum**: „Nicht Wesen. Eher… Saisonerscheinung. Glocken binden/fesseln ihn.“

Akt II: Die Liste

- **Ziele:** Opferkette verbinden, „Unartig“-Muster erkennen (Ladendiebstahl, Mobbing, Vandalismus), Krampus aufspüren.
- **Schlüsselszenen:**
    - **Mall-Einsatz:** Nachtpatrouille; Krampus versucht, zwei Jugendliche in seinen **Korb** zu stecken. Harsche, brutale, aber nicht wahllose Gewalt.
    - **Der falsche Santa:** Ein ehrenamtlicher Santa (harmlos) liefert alibirelevante Infos: jemand mit schweren **Ketten** im Kostüm.
    - **Werkstatt der Glocke:** Alte Kirchen-/Schiffsglocken haben Kraft. Mit **geweihtem Öl + Runen** (Handwerk/Kultwissen) kann eine tragbare Glocke hergestellt werden (s. **Gegenstände & Rituale**).

Akt III: Winternacht

- **Ziele:** Lair finden, Gefangene retten, Krampus binden/vertreiben, moralische Entscheidung.
- **Schlüsselszenen:**

- **Luftschächte & Gleise:** Spur führt zu einem stillgelegten **Kühlhaus** nahe der Bahnlinie (eiskalte Hallen, alte Kettengalgen).
- **Finale Konfrontation:** Krampus verteidigt seinen Korb (darin bewusstlose Teenager). **Glocken** schwächen ihn; **geweihte Ketten** fixieren ihn.
- **Ablauf der 12 Tage:** Schlägt die finale Nacht (Mitternacht), zerreißt die Erscheinung zu Asche und Tannennadeln – die Beweise zerfallen. Nur Gebannte bleiben fassbar.

Struktur & Hinweise

- **Zeitdruck:** Jeder In-Game-Tag triggert 1 neues Ziel auf der Liste. Pro verstrichenem Tag steigt die **Gefahrstufe** (s. **Skalierung**).
- **Moralische Dilemmata:** Seine Opfer sind tatsächlich „nicht unschuldig". Die Frage ist **Verhältnismäßigkeit**.
- **Wesenrat/Behörden:** Entweder als Kontakt (Wissen, Ressourcen) oder als Stolperstein (Bürokratie, Medien).

Orte in Portland

1. **Altstadt-Weihnachtsmarkt:** Enge Gassen, Lichterketten, Glühwein. Gerüchte & erste Spuren.
    - **Funde:** Jutefasern (DC 12 Ermitteln), Hufprofil im Matsch (Wildnis/Spuren DC 13), Rußkrümel (DC 12 Naturkunde).
2. **„Bell & Bramble" – Kräuter & Kuriositäten (Fuchsbau):** Räucherwerk, alte Glocken, Brauchtum.
    - **Kontakt: Runa Vogel** (Fuchsbau, Folkloreexpertin).
    - **Funde:** Anleitung zur **Glockenweihe** (s. Ritual).
3. **Riverside Mall (nachts):** Müllgassen, Lieferzugänge, Kamera-Blinde Flecken.
    - **Ereignis:** Krampus-Angriff (Begegnung 1).
4. **St. Anselm Schiffsglocke (alte Kapelle):** Zugang zum **geweihten Öl** und einer kleinen Glocke aus einer Seitenkapelle (mit Genehmigung).
    - **Probe:** Überreden oder Ausweisen (DC 14–16).
5. **Stillgelegtes Kühlhaus „Polarix":** Eiskammern, Kettenzüge, Korb-Halterung, Krampus' „Lager".
    - **Ereignis:** Finale Begegnung.

Hinweise & Beweise (Beispieltabelle)

Hinweis	Fundort	Fertigkeit (DC)	Ergebnis
Jutefasern mit Tannennadelharz	Weihnachtsmarkt	**Ermitteln 12**	Verbindung zu alten **Ernte-/Winterbräuchen**
Rußkrümel am Baum	Weihnachtsmarkt	**Naturkunde 12**	Ofen-/Rauchspuren → Werkstatt/Kessel
Hufähnliche Abdrücke	Markt/Mall	**Spuren lesen 13**	Nicht tierisch; **asymmetrisch** (symbolisch)
Kratzspuren & Kettenkerben	Mall-Laderampe	**Ermitteln 13**	Schwere Ketten, manuell getragen
Brummender Nachhall (Audio)	Mall–Cam	**Technik 12**	**Glockenklang** verzerrt
Rutenhiebe-Muster	Opfer	**Medizin 12**	Ritualisierte Züchtigung
„Krampuslauf“-Flyer	Markt	**Kulturkunde 10**	Brauch im Alpenraum; **Glocken** als Begleitung
Ruß + Wachsreste	Werkstattecke	**Chemie/Alchemie 12**	**Kerzen/Öl** – Ritualzubehör

NSCs

Werte sind modular. Passe TP/RK/Angriffe an die **Skalierung** an (unten).

Runa Vogel (Fuchsbau-Folkloristin, Unterstützerin)

- **Typ:** Wesen (Fuchsbau), **Stufe 3**; **Gesinnung:** N
- **Attribute:** STR 9, GES 13, KON 10, INT 14, WEI 12, CHA 12
- **RK:** 12 | **TP:** 18 | **Init:** +1 | **Bewegung:** 9 m
- **Rettungen:** Zäh +2, Ref +2, Will +3
- **Fertigkeiten:** Kulturkunde +7, Okkultes +7, Heilkunde +5, Wahrnehmung +5, Handwerk (Rituale/Alchemie) +8, Diplomatie +5
- **Talente:** Beruhigende Worte, Sorgfältige Recherche, Improvisiertes Ritual
- **Besonderes:** *Woge (Fuchsbau)*: Vorteil auf Wahrnehmung + Heimlichkeit 1/Rast (kurz).
- **Ausrüstung:** Laden, Ritualutensilien, kleine ungeweihte Glocke.

Officer Dana Brooks (Kriminalbeamtin, Kontakt)

- **Typ:** Mensch, **Stufe 4**; **Gesinnung:** RG
- **Attribute:** STR 12, GES 12, KON 12, INT 10, WEI 13, CHA 11

- **RK:** 14 (Schutzweste) | **TP:** 26 | **Rettungen:** Zäh +4, Ref +3, Will +3
- **Fertigkeiten:** Ermitteln +7, Wahrnehmung +6, Einschüchtern +5, Schusswaffen +6, Rechtskunde +4
- **Talente:** Scharfschützin (Stufe 1), Taktische Einschätzung, „Polizeiband“ (Kontakte)
- **Ausrüstung:** Dienstpistole (2W6), Handschellen, Bodycam.

„Der falsche Santa“ (Harmloser Zeuge)

- **Typ:** Mensch, **Stufe 1**, **N**
- **Anmerkung:** Verängstigt, liefert Alibi & Sichtungshinweise; keine Kampfwerte relevant.

Entführte Jugendliche (2–4)

- **Typ:** Mensch (Zielpersonen)
- **Zustand:** Bewusstlos/gefesselt im Korb (Rettungswurf Will DC 12, um Panik bei Erwachen zu vermeiden – **Furcht & Wahnsinn**-Modul nach SL).

Krampus – Winterliche Erscheinung der Züchtigung

- **Typ:** Übernatürlich (Einzigartig **Saison**), **Bedrohungsgrad 5** (anpassen)
- **Gesinnung:** Rechtschaffen Bösartig (ritualisierte Strafe, nicht chaotisch)
- **Größe:** Groß | **Bewegung:** 9 m | **Init:** +2
- **RK:** 17 (dickes Winterfell/Schwarte) | **TP:** 75 (Regel: *Erscheinung*)
- **Rettungen:** Zäh +7, Ref +5, Will +6
- **Attribute:** STR 20, GES 14, KON 18, INT 8, WEI 14, CHA 12
- **Sinne:** Dunkelsicht 18 m, Geruch „Schuld“ (Vorteil auf Fährten von Zielpersonen, s. u.)
- **Sprachen:** versteht alt-Deutsch/Runenfragmente; brüllt, knurrt.

Angriffe

- **Kettenpeitsche** +9 (3W6, Haken; bei Krit verheddert Ziel, ST–Probe DC 15 zum Befreien)
- **Birkenrute** +8 (2W6 nichttödlich + **Demütigung**: Ziel macht Will-Rettung DC 14 oder erleidet *Angst 1* bis Ende der Szene)
- **Klaue** +9 (2W8, blutig; gegen „Unartige“ +2 Schaden)

Besondere Qualitäten

- **Rauhnacht-Manifestation:** Erscheint/handelt nur zwischen Tagesdämmerungen der 12 Tage; bei Sonnenaufgang **Entmaterialisierung** (verschwindet – TP „einfrieren“).
- **Kälteimmunität**, **Feuerresistenz 5**, **Resistenz 10/Nicht-Silber**.
- **Korb der Züchtigung:** Trägt 1–2 mittelgroße Ziele (bewusstlos/gefesselt). Werden am 12. Tag rituell „gestraft“.

- **Naughty Sense („Schuldgeruch“):** Vorteil auf Wahrnehmung/Spuren gegen Personen mit jüngster erheblicher Verfehlung (Diebstahl, Gewalt, Mobbing).
- **Furchteinflößend:** Erste Sichtung → Will-Rettung DC 15 (**Furcht**-Modul).
- **Bannbare Erscheinung: Geweihte Glocke** in 6 m Radius verursacht **Nachteile** auf seine Angriffe & Rettungen; jede Runde im Glockenradius erleidet er 1W6 „Zehrungsschaden“ (kein Widerstand).

Schwächen

- **Glockenritual** (s. unten): 3 erfolgreiche Runden „Läuten & Binden“ (Konzentration/Handwerk DC 13) → *Gebunden* (Zustand), Resistenz fällt; nach 6 Runden kann ein **Bann** (Okkultes DC 15) ihn in Tannenasche zerfallen lassen (bleibt als Beweis erhalten!).
- **Silberkettenglieder**: Angriffe mit geweihten *Silberketten* ignorieren seine Resistenz.
- **Sonnenaufgang:** Vertreibt ihn (Flucht), aber lässt **keine** Spuren/Beweise.

Gegenstände & Rituale

Tragbare Geweihte Glocke (Impro)

- **Herstellung:** Handwerk (Ritual/Alchemie) DC 13, 4 Std., Materialien (geweihtes Öl, Runen, Dochtwachs) Wert 50–100 $.
- **Effekt (geführt):** Radius 6 m; Träger opfert Aktion pro Runde zum Läuten (Konzentration). Verursacht Krampus **Nachteile** & **Zehrungsschaden** (1W6/Runde).
- **Störung:** Treffer oder Niederhalten → Konzentrationsprobe (WEI/Will DC 12) oder Glocke verstummt bis nächste Runde.

Geweihte Silberkette

- **Beschaffung:** Kirche/Schmied/Wesen-Kontakte (Kosten 150–300 $).
- **Effekt:** Als improvisierte Fessel/Peitsche (2W4, zählt als **silbern**); bei *Umreißen*-Manöver Vorteil.

Ablauf & Zeitplan (12 Tage – Vorschlag)

Tag	Ereignis	Folge
1	„Unheilige Deko“ am Markt	Start der Ermittlungen
2–4	Sichtungen „falscher Santa“, kleine Überfälle	Muster „Unartig“ wird klar
5–6	Erstes Entführungs-Event (Mall)	Ein Opfer im Korb
7–8	Zweites Entführungs-Event	Druck steigt; Medien springen an
9–10	Spur zum Kühlhaus	Glocke fertigstellen

Tag	Ereignis	Folge
11	Vorbereitung & Zugang zum Lair	Rettungsfenster
12	**Finale** – Bann oder Sonnenaufgang	Ausgang entscheidet Beweise

Verpasst die Gruppe 2 Ereignisse in Folge, erhöht die SL die Gefahrstufe (s. Skalierung).

Begegnungen (Beispiele)

1. **Mall-Hinterhof (Schwer, Stufe 3–4):** Krampus + Dunkelheit + enge Gänge; Ziel: Korb sichern.
2. **Kühlhaus-Eingang (Mittelschwer):** Eisschollen, Kettenzüge als Umweltgefahr (Akrobatik/Atletik DC 12).
3. **Finale Halle (Schwer):** Krampus (voll), 1–2 Gefangene, Glocken-Spot für Ritual – Teamarbeit ist Pflicht.

Skalierung

- **Niedrige Stufe (2–3):** Krampus TP 55, RK 16, Schaden −1 Würfelstufe; **Zehrungsschaden** durch Glocke 1W8.
- **Mittel (3–5):** Werte wie oben.
- **Hoch (5–7):** Krampus TP 95, RK 18, +1 Angriff/Schaden; **Demütigung** DC 16; Lair hat 1 Umweltfalle (Kettenriss 2W6).

Spielausgänge

1. **Gerechter Bann:** Krampus wird **gebunden** und mittels Bannritual in Tannenasche zerlegt. Gefangene gerettet; **Beweise bleiben**. → Anerkennung durch Wesenrat/Behördenkontakt.
2. **Sonnenaufgang:** Krampus entkommt in die Sphäre der Rauhnacht. Opfer überleben ggf., aber **keine harten Beweise** – Presse dreht durch.
3. **Blutige Abrechnung:** Krampus „vernichtet“ ohne Bann (reine Gewalt). Er zerfällt, **keine Beweise**, ein Schatten bleibt zurück (SL-Hook für später).
4. **Düstere Moral:** Ein Opfer entkommt, ein anderes nicht – die Gruppe steht öffentlich im Feuer. Langzeitfolgen **Ruf**, **Wahnsinn** (Gewissensbisse).

Belohnungen

- **Ruf & Kontakte:** +1–2 Ansehen bei Wesenrat/Kirche/Polizei (nach SL).
- **Relikt:** *Glocke der Rauhnacht* (einmal pro Winter: Furcht bannen *oder* 1 Minute Nachteil für Winterwesen).

- **Erfahrung:** nach gelösten Hinweisen, geretteten Opfern, moralisch konsequenten Entscheidungen.

In-World-Material (Handouts, Vorschläge)

Kopierfertig als Tischvorlage:

H1 – Polizeifunk (Kurzmeldung)

„…möglicher Angriff, Weihnachtsmarkt Nordseite, Subjekt am Baum befestigt. Hinweise auf Ritualgegenstände. Streifenwagen 2-14 vor Ort…“

H2 – Flyer: „Krampuslauf – Nur echte Glocken!“

„Samstag, 19:00 Uhr, Altstadt. Traditionelle Masken, Ketten, Schellen. Kinder in Begleitung. – Förderkreis Alpenbräuche PDX.“

H3 – Notiz aus Runas Laden

„Glocke reinigen (Salz), Öl weihen (Psalm/Runen), dreimal schlagen: Binden–Mahnen–Bannen. Nicht stolpern. – R.“

H4 – Eltern-Voicemail

„Er wollte doch nur… es war dummes Gerede im Chat. Bitte finden Sie ihn… bitte.“

H5 – Zeitungsschnipsel (Archiv)

„…Winter 1954: ‚Zotteliger Mann‘ jagt Jugendliche im Hafenviertel – Polizei warnt vor Nachahmern…“

Leitfaden für SL

- **Krimi-Loop:** Spur → Aussage → Ort → Eskalation. Jede Runde Laufen lassen, bis Team „Glocke + Lair“ zusammenpuzzelt.
- **Kein Wesen?** Beton es: Für Wesen ist er „fremd“. Das macht Althergebrachtes (Glocken/Weihe) nützlich – frisches Gefühl.
- **Teamrollen fördern:**
    - **Gesprächige** holen Infos am Markt.
    - **Kluge** bauen die Glocke.
    - **Harte** tragen Kette & sichern Korb.
    - **Sensible** halten die Moral im Blick (Furcht & Wahnsinn).

Anhänge

Anhang A: Schnellstatblöcke (Generisch)

Schläger (Straßenjugendlicher, unbewaffnet)

- RK 11, TP 9, AT +2 (1W6), Will +1 | Fertigkeiten: Einschüchtern +3, Athletik +3

Panikierende Zivilistin

- RK 10, TP 6, Will +2 | Fertigkeiten: Wahrnehmung +3, Diplomatie +2

Kirchendiener

- RK 11, TP 8 | Fertigkeiten: Theologie +5, Diplomatie +3, Handwerk (Ritual) +4

Anhang B: Optionales Regelmodul Rauhnacht

- **Rauhnacht-Schleier:** Okkultes-Erschwernis (−2) für alle Zauber/Rituale außer *Bann/Glocke*.
- **Winterbiss:** In Kältezonen stündlich Zähigkeitsprobe DC 10 (Kälteschaden 1, bei Misserfolg).
- **Schuldmarker:** Figuren mit aktueller „Verfehlung“ (SL-Entscheid) sind für Krampus **leichter auffindbar** (−2 auf Heimlichkeit gegen ihn).

Kurzbriefing für die Spieler (optional vor dem Start vorlesen)

„Portland in Dezemberlicht – Glühweingeruch, nasser Asphalt, Lichterketten. Und dazwischen: etwas Altes, das mit Ketten rasselt. Die Stadt hat viele Mythen gesehen. Aber dieser riecht nach Tanne, Rauch… und Sühne.“

Puzzles

(von Bletchley Circle – San Francisco (Netflix) inspiriert)

Einführung

San Francisco, 1956. Eine Stadt im Wandel – ein Hafen voller Waren, eine Küste zwischen Aufbruch und Paranoia. Kalter Krieg, Veteranen, Geheimnisse aus dem Zweiten Weltkrieg. Und mittendrin eine Reihe von Morden, die seltsam an militärische Verschlüsselung erinnern.

Die Ermittler – ob sie nun Veteranen, zivile Experten, Angehörige von Polizei oder Geheimdiensten sind – werden in eine Geschichte hineingezogen, die weit über gewöhnliche Kriminalfälle hinausgeht. Alte Muster tauchen auf, aber diesmal haben sie nichts Menschliches mehr an sich …

Aufhänger

Die Spieler werden in den Fall hineingezogen, als ein ehemaliger Kryptograph (oder eine frühere Kryptographin) in Chinatown tot aufgefunden wird.
Auf der Brust des Opfers liegt ein Blatt Papier: mit Zeichen, die wie verschlüsselte Nachrichten aussehen.

Die Polizei tippt auf Bandenkrieg, doch die Zeichen deuten auf eine Verbindung zu geheimen Kriegsprojekten hin.
Jemand spielt ein perfides Spiel mit alten Codes – und jede Nachricht kündigt ein neues Opfer an.

Handlung in Akten

Akt I – Spuren im Nebel

- Ermittler finden Hinweise in **alten Kryptographieunterlagen** des Opfers.
- Erste Entdeckung: Die Botschaften bestehen aus verschlüsselten Wörtern, die allesamt Namen von **Wesen** bezeichnen.
- Eine Spur führt ins Hafenviertel: Arbeiter verschwinden, Augenzeugen sprechen von „einem Schatten, der Gestalt wechselt".

Akt II – Die Muster

- Weitere Opfer: alle ehemalige Mitglieder von streng geheimen Abhörprojekten während des Krieges.
- Ein Überlebender erzählt, dass sie damals eine „unmögliche Kreatur" dechiffriert haben – eine Geschichte, die man für Wahn hielt.
- In den Codes der Opfer steckt ein Countdown: ein großes Ereignis steht bevor.

Akt III – Enthüllung

- Hinter allem steckt **ein Lamia-Wesen**: halb Mensch, halb Schlange, getarnt durch Illusionen.
- In den 40ern wurde es im Rahmen okkulter Nazi-Experimente entdeckt und nach Amerika gebracht.
- Es jagt nun systematisch jene, die seine Existenz dechiffriert hatten – und bereitet eine rituelle Beschwörung vor, um seine Macht auszubauen.

Finale

Das Ritual soll in einer verlassenen Radiostation am Rand der Stadt stattfinden.
Die Spieler müssen entschlüsseln, welches Frequenzmuster die Lamia nutzen will, um andere Wesen herbeizurufen.
Enden:

- **Sieg:** Ritual gestört, Lamia getötet oder verbannt.

- **Teilerfolg:** Wesen vertrieben, doch der Code ist noch da – jemand könnte ihn wieder nutzen.
- **Scheitern:** Ritual gelingt, die Stadt wird von einer Welle fremder Wesen infiltriert.

Stimmung & Themen

- **Nachkriegsschwere**: Veteranen, Geheimnisse, kalter Krieg, Spionage.
- **Misstrauen**: Niemand ist, wer er zu sein scheint.
- **Rätsel**: Codes, verschlüsselte Hinweise, Logikspiele.
- **Wesenhafte Bedrohung**: Am Ende steht ein mythisches Monster, das perfekt in die Atmosphäre der Spionage passt.

NSCs

Detective Raymond Cole – altgedienter Kriminalbeamter

- Misstraut den Spielern anfangs, wird aber zum Verbündeten.
- Werte: Guter Schütze, misstrauisch, Willenskraft hoch.

Professor Elias Grant – Kryptographie-Experte

- Überlebender des alten Projekts, lebt zurückgezogen.
- Kennt den „wahren Code“, ist aber halb verrückt vor Angst.

Gloria Vega – Journalistin am Hafen

- Will die Wahrheit ans Licht bringen.
- Informantin und mögliche Verbindung zu Unterweltkontakten.

Das Wesen – Lamia

- Erscheinung: elegante Person, charismatisch, stets im Hintergrund.
- Fähigkeiten: Illusion (Menschen täuschen), Giftbiss, Hypnose durch Blick.
- Motivation: Geheimhaltung seiner Art, Vernichtung aller, die sein Muster dechiffrieren.

Detective Raymond Cole

Altgedienter Kriminalbeamter

- **Klasse/Archetyp:** Ermittler (Polizei)
- **Stufe:** 5

- **Gesundheit:** 32 HP
- **Rüstungsklasse:** 14 (Mantel, Deckung, Erfahrung)
- **Initiative:** +2
- **Bewegung:** 9 m

Attribute

- Stärke 12 (+1)
- Geschick 13 (+1)
- Konstitution 14 (+2)
- Intelligenz 12 (+1)
- Weisheit 15 (+2)
- Charisma 11 (+0)

Fertigkeiten

- Wahrnehmung +7
- Einschüchtern +5
- Diplomatie +4
- Schusswaffen (Pistole) +8
- Nahkampf (Schlagstock) +5
- Nachforschen +6

Talente

- Kugelfest (einmal pro Sitzung Schadenswurf halbieren)
- Intuition des Cops (1× pro Sitzung automatisch eine Lüge erkennen)

Ausrüstung

- Dienstpistole (.38 Revolver, 2W6 Schaden, 6 Schuss)
- Schlagstock (1W6)
- Notizbuch, Polizeimarke

Professor Elias Grant

Kryptographie-Experte

- **Klasse/Archetyp:** Gelehrter
- **Stufe:** 4
- **Gesundheit:** 20 HP
- **Rüstungsklasse:** 11

- **Initiative:** +0
- **Bewegung:** 6 m

Attribute

- Stärke 8 (−1)
- Geschick 10 (+0)
- Konstitution 11 (+0)
- Intelligenz 17 (+3)
- Weisheit 14 (+2)
- Charisma 9 (−1)

Fertigkeiten

- Kryptographie +10
- Geschichte (Krieg, Okkultes) +8
- Nachforschen +6
- Wahrnehmung +4
- Überreden +2 (zögerlich)

Talente

- „Logisches Genie“: Kann pro Sitzung einmal einen komplexen Code oder Rätsel sofort durchschauen.
- „Zittrige Hände“: Mali (−2) bei Waffenwürfen.

Ausrüstung

- Abgenutztes Notizbuch voller Chiffren
- Brille
- Kleiner Dolch (1W4, eher zur Selbstverteidigung)

Gloria Vega

Journalistin

- **Klasse/Archetyp:** Gesellschaftliche Figur / Spürnase
- **Stufe:** 4
- **Gesundheit:** 24 HP
- **Rüstungsklasse:** 13 (geschmeidig, wendig)
- **Initiative:** +3
- **Bewegung:** 9 m

Attribute

- Stärke 10 (+0)
- Geschick 16 (+3)
- Konstitution 12 (+1)
- Intelligenz 13 (+1)
- Weisheit 12 (+1)
- Charisma 16 (+3)

Fertigkeiten

- Nachforschen +7
- Diplomatie +8
- Täuschung +6
- Wahrnehmung +5
- Heimlichkeit +6
- Nahkampf (Improvisiert) +4

Talente

- „Kontaktnetzwerk“: Einmal pro Sitzung kann Gloria durch einen Informanten einen Hinweis auftreiben.
- „Charmant“: Vorteil bei ersten Begegnungen mit NSCs.

Ausrüstung

- Notizblock & Kamera
- Handtaschenrevolver (.32, 1W6 Schaden, 5 Schuss)
- Presseausweis

Die Lamia

Wesen – Antagonistin

- **Klasse/Archetyp:** Übernatürliches Wesen
- **Stufe:** 7
- **Gesundheit:** 65 HP
- **Rüstungsklasse:** 16 (übernatürliche Geschmeidigkeit, Schuppenhaut im Woge)
- **Initiative:** +4
- **Bewegung:** 9 m / Klettern 6 m

Attribute

- Stärke 16 (+3)
- Geschick 18 (+4)
- Konstitution 16 (+3)
- Intelligenz 14 (+2)
- Weisheit 13 (+1)
- Charisma 18 (+4)

Fertigkeiten

- Heimlichkeit +10
- Täuschung +11
- Einschüchtern +8
- Wahrnehmung +6
- Kryptographie & Okkultes +7 (kennt die alten Codes, versteht die Macht dahinter)
- Schlangenkampf (Biss, Umklammerung) +9

Besondere Fähigkeiten

- **Illusion der Menschengestalt**: Kann als normale Person erscheinen (Wurf gegen Willenskraft DC 15, um den Schleier zu durchschauen).
- **Hypnotischer Blick**: Einmal pro Kampf, Ziel muss Willenskraftwurf DC 15 schaffen oder ist für 1W4 Runden handlungsunfähig.
- **Giftbiss**: 1W8 Schaden + zusätzlich 1W4 Giftschaden pro Runde für 3 Runden (Konstitutionswurf DC 14, um Gift zu widerstehen).
- **Schlangenkörper**: Kann Gegner umschlingen, verursacht 2W6 Schaden pro Runde, wenn nicht befreit (Stärkewurf DC 16).

Talente

- „Charismatische Präsenz“: Vorteil auf soziale Würfe in Menschengestalt.
- „Schattenwandlerin“: Vorteil auf Heimlichkeit bei Dämmerung/Nacht.

Ausrüstung

- In Menschengestalt: elegante Kleidung, Schmuck, falsche Identität.
- In Wesenform: keine – relies on natural weapons.

Das Ritual der Lamia – Endgame-Mechanik

Ort

Eine **verlassene Radiostation** am Stadtrand von San Francisco.
Die Lamia hat den alten Sender präpariert, um über **Frequenzen & Schwingungen** ein okkultes Muster in die Welt zu senden, das andere Wesen anlockt und ihren Einfluss stärkt.

Ablauf des Rituals

- Das Ritual läuft über **10 Runden** (jede Runde ≈ 30 Sekunden).
- Nach Ablauf des Countdowns wird ein **Tor geöffnet**, das schwarmweise andere Wesen nach San Francisco zieht.
- Die Spieler haben in dieser Zeit mehrere Möglichkeiten, das Ritual zu stören.

Ritual-Schwierigkeit

- **Grund-DC:** 15 für Störungsversuche.
- **Abschluss-DC (letzte Runde):** 18.
- Lamia verteidigt sich aktiv, während sie zugleich das Ritual aufrechterhält.

Möglichkeiten, das Ritual zu unterbrechen

1. **Physische Zerstörung**
    - Radiotechnik, Kabel, Senderanlagen können angegriffen werden.
    - **HP der Anlage:** 40
    - **Härte:** 5 (robust, Metall & Elektrik)
    - Wird die Anlage vor Runde 10 zerstört → Ritual bricht sofort zusammen.
2. **Magisch/Okkultes Stören**
    - Okkultismus-Wurf oder entsprechende Fertigkeit: **DC 15**
    - Pro Erfolg werden **2 Runden vom Countdown gestrichen**.
3. **Kryptographie/Technisches Knacken**
    - Spieler können versuchen, die Frequenzmuster zu „überlagern“.
    - Fertigkeit: Kryptographie oder Technik
    - **DC 16**
    - Erfolg: 1W4 Runden Verzögerung
    - Kritischer Erfolg: Ritual endet sofort, aber eine Schockwelle (2W6 Schaden, Zähigkeitswurf DC 14 halbiert) trifft alle.
4. **Ablenkung der Lamia**
    - Wird sie durch Kampf oder soziale Täuschung lange genug gestört (mind. 2 Runden handlungsunfähig), verliert das Ritual 1W3 Runden Fortschritt.

Kampfbedingungen

- Die Radiostation ist eng, voller Kabel, alter Geräte, leicht brennbar.

- Angriffe mit Feuer (Molotow, Zündung) können Kabel schneller zerstören, bergen aber Explosionsrisiko.
- Jede Runde besteht eine **10% Chance auf elektrischen Funkenflug** → 1W4 Schaden an zufälligem NSC/SC.

Finale Optionen

- **Sieg:** Ritual vor Runde 10 zerstört → Lamia verliert Fokus, kann in normalem Kampf bezwungen werden.
- **Teilerfolg:** Ritual wird abgebrochen, aber mit „Nebeneffekten“:
    - Frequenzen setzen eine **kurzzeitige Wesen-Panik** frei (alle Wesen in SF für 24 Stunden wogen unkontrolliert).
- **Scheitern:** Ritual vollendet → Wesen-Schwarm (NSC, Bestien, okkulte Kräfte) beginnt in SF zu wüten.
    - Lamia wird zur „Heroldin“ dieser Invasion (Stufe +2, HP +20, Gift DC steigt auf 16).

Dramatische Szene

Am Ende – ob Sieg oder Niederlage – sollte das **Flackern der Radiotürme, das Aufheulen der Frequenzen** und die **Vibration der Stadt** beschrieben werden. Ein Moment, in dem die Spieler das Gefühl haben: *Hier wurde Geschichte geschrieben*.

Handout – „Chiffre der Radiostation“

(gedruckt oder auf altem Papier/mit Schreibmaschine geschrieben)

HANDOUT A – Entschlüsselte Nachricht am Tatort

XQY ZMRA JQLA

XQY ZMRA JQLA

QZLM UIVV IV

NLAAH ZMRA

FREQ 7.2 – 15.6 – 19.3

Ω ∑ λ

XQY ZMRA JQLA
XQY ZMRA JQLA
QZLM UIVV IV
NLAAH ZMRA

FREQ 7.2 - 15.6 - 19.3
Ω Σ λ

Beschreibung für die Spieler:

- Sie finden dieses Blatt auf dem Schreibtisch des ermordeten Kryptographen.
- Die Wiederholung von **„XQY ZMRA JQLA“** ist verdächtig.
- Am unteren Rand: seltsame Frequenzangaben, die zu alten Radiowellen passen.
- Dazu griechische Buchstaben: **Omega, Sigma, Lambda**.

Hinweise für Entschlüsselung (für dich als SL)

- **XQY ZMRA JQLA** ist ein Caesar-Chiffre mit Verschiebung um 7 → ergibt „THE LAMIA“.
- **QZLM UIVV IV NLAAH ZMRA** → „CODE WILL BE LAMIA“ (Caesar, gleicher Schlüssel).
- Frequenzen (7.2 – 15.6 – 19.3) sind Kurzwellensender. Im Ritual benutzt die Lamia genau diese Bänder, um Energie zu bündeln.
- Griechische Buchstaben: **λ (Lambda/Lamia)**, **∑ (Summe → Ritual)**, **Ω (Ende/Apokalypse)**.

Einsatzmöglichkeiten

- Spieler können das Blatt sofort untersuchen (Nachforschen/Kryptographie).
- Bei Erfolg erkennen sie:
    - **Es geht um ein Wesen namens Lamia.**
    - **Frequenzen gehören zur Radiostation.**
- Bei Scheitern: Nur bruchstückhafte Erkenntnisse („… ein Name? … eine Zahl?“).

Handout B – „Die Frequenzmatrix“

(auf dünnem Durchschlagpapier, wirkt wie aus einem geheimen Fernschreiber)

⧖ 19.3 / 15.6 / 7.2

⧖ 19.3 / 15.6 / 7.2

Σ Λ Ω

A1 – C4 – D3 – B2

B3 – D1 – A4 – C2

D2 – B4 – A3 – C1

NRA ZMRA KVVX

MZL FREQ QF

Σ 19.3 / 15.6 / 7.2

Σ 19.3 / 15.6 / 7.2

Σ Λ Ω

A1 – C4 – D3 – B2

B3 – D1 – A4 – C2

D2 – B4 – A3 – C1

—

NRA ZMRA KVVX

MZL FREQ QF

Hinweise für die Spieler (sichtbar)

- Drei Frequenzen tauchen wieder auf: **19.3, 15.6, 7.2**.
- Die drei griechischen Symbole (Σ, Λ, Ω) stehen wieder unten.
- Eine **seltsame Buchstaben-Zahlen-Tabelle** ist vorhanden – wirkt wie ein Koordinatenschlüssel.
- Am Ende wieder eine Nachricht in Chiffre.

Lösungshinweise (für dich als SL)

1. **Buchstaben-Zahlen-Block**
    - Entspricht einem einfachen Polybios-Quadrat (klassische Spionageverschlüsselung).
    - Reihen A–D, Spalten 1–4.
    - Wenn Spieler „spielen“ wollen: du kannst ihnen Hinweise geben, dass man diese Art Tabelle im Krieg oft nutzte.
2. **Entschlüsselte Nachricht**
    - „NRA ZMRA KVVX MZL FREQ QF“ (Caesar-Chiffre mit Schlüssel 7, wie beim ersten Handout).
    - Ergibt: **THE LAMIA RISE ON FREQ 7F**.
    - Bedeutet: Die Lamia will auf einer **genauen Radiowelle (7.2)** das Ritual beenden.
3. **Symbole**
    - Σ = Summe/Resonanz (die gebündelte Energie).
    - Λ = Lamia (Selbstbezeichnung).
    - Ω = Ende (Untergang).
    - Deutet für die Spieler an: Wenn Σ + Λ = Ω, dann gelingt die Beschwörung.

Einsatzmöglichkeiten

- Dieses Handout kann **entscheidend** sein, um das Ritual zu stören.
- Mit einem Kryptographie- oder Intelligenzwurf (DC 16) erkennen die Spieler:
    - Das Ritual kulminiert auf **7.2 MHz**.
    - Wenn sie diese Frequenz blockieren/überlagern, bricht es zusammen.
- Wenn sie es **nicht entschlüsseln**, haben sie nur die Option, die Anlage physisch oder im direkten Kampf zu zerstören.

Damit haben die Spieler zwei Handouts:

- **A** (Tatort) → führt sie auf die Spur der Lamia.
- **B** (Ritualstation) → gibt den Schlüssel, um das Endgame clever zu lösen.

Die Tiefe schweigt

(Von der britischen TV-Serie „Vigil“ inspiriert)

Hintergrund

Ein modernes U-Boot der Royal Navy liegt verborgen unter dem Atlantik, weit weg von jeder Hilfe. Offiziell handelt es sich um eine routinemäßige Patrouille, doch in Wahrheit ist die Mission heikler: ein politisch brisanter Einsatz, bei dem jeder Fehler einen internationalen Zwischenfall provozieren könnte.

Als die Spielercharaktere an Bord gebracht werden – sei es als zivile Experten, militärische Ermittler oder Mitglieder des Wesenrates – kommt es rasch zu einem Todesfall. Offiziell ein Unfall, doch die Umstände sind zu verdächtig. Bald stellt sich heraus: im engen Bauch des Bootes lauert nicht nur menschliches Misstrauen, sondern auch ein uraltes Wesen der Tiefsee, das seine Macht auf subtile Weise entfaltet.

Aufhänger

Die Spieler werden entweder per Helikopter oder U-Boot-Kapsel auf die HMS *Resolute* gebracht. Kurz darauf stirbt ein Offizier unter mysteriösen Umständen. Die Crew wirkt nervös, es kursieren Gerüchte über „Schatten in der Tiefe“. Die Kommandantin verlangt eine schnelle Klärung – ohne, dass es an die Oberfläche dringt.

Zentrale Konflikte

- **Enge & Isolation**: Auf einem U-Boot gibt es kein Entkommen. Jeder ist verdächtig, jeder Schritt wird überwacht.
- **Wesen im Verborgenen**: Ein mythisches Meerwesen (z. B. ein Nøkken oder eine sirenenhafte Gestalt) manipuliert die Crew. Manche Seeleute wirken bereits „infiziert“ oder seltsam willenlos.
- **Politischer Druck**: Die Mission darf nicht scheitern – doch je länger die Ermittlungen dauern, desto größer die Gefahr, dass das Wesen das gesamte Boot unter seine Kontrolle bringt.

Ablauf

1. **Ankunft & erster Todesfall**
   Ein Sonaroffizier stirbt. Offiziell: Stromschlag. Inoffiziell: Seine Lunge ist voller Salzwasser.
2. **Spannungen in der Crew**
   Rivalitäten zwischen Mannschaft und Offizieren, Verdächtigungen, heimliche Verschwörungen. Einige Seeleute flüstern nachts, andere verschwinden kurzzeitig.
3. **Entdeckung des Wesens**
   Die Spieler finden Hinweise: schleimige Spuren im Maschinenraum, alte Seemannslieder im Quartier eines Toten, oder ein Sonar-Kontakt, der parallel zum Boot „mitläuft“.
4. **Eskaliertes Finale**
   - Das Wesen dringt an Bord, tarnt sich in menschlicher Gestalt.
   - Ein Teil der Crew wird von seinem Bann kontrolliert.
   - Die Spieler müssen entscheiden: das Boot opfern, das Wesen bannen – oder es mit einem riskanten Ritual in die Tiefe zurückstoßen.

NSCs

- **Captain Harriet McLellan** – kompromisslos, aber fair; will das Boot um jeden Preis intakt halten.
- **Lt. Sean Doyle** – junger Waffenoffizier, nervös, könnte unter Einfluss des Wesens stehen.
- **Chief Engineer Patel** – misstrauisch, hütet ein Geheimnis: er kennt alte Geschichten über die „Sänger der Tiefe“.
- **Funkmaat Lewis** – wirkt verstört, spricht im Schlaf mit einer fremden Stimme.

- **Das Wesen** – kann Gestalt annehmen, zieht Kraft aus Salzwasser und Angst. Seine Nähe erzeugt Halluzinationen von ertrinkenden Gestalten.

Spielwerte (Grimm D20, Kurzfassung)

- **Das Wesen der Tiefe**:
    - Typ: Monströses Wesen
    - TP: 80
    - RK: 16
    - Angriffe: Klauen +8, Gedankenkontrolle (Willenswurf SG 16)
    - Fähigkeiten: Wasseratmung, Illusionen erzeugen, „Sirenengesang“ (alle in Hörweite SG 15 oder 1W6 Runden willenlos)
- **Crewmitglieder (NSC)**:
    - Durchschnittswerte: TP 15–25, RK 12, Angriffe +4, keine besonderen Fähigkeiten außer Ausrüstung (Pistolen, Werkzeuge).

Mögliche Enden

- **Erfolg**: Das Wesen wird vertrieben oder getötet, das Boot überlebt. Crew traumatisiert, aber sicher.
- **Teilniederlage**: Das Wesen kann gebannt werden, aber das Boot muss auftauchen und die Mission gilt als gescheitert. Politische Folgen.
- **Scheitern**: Das Wesen übernimmt die Crew. Die Spieler sind entweder Opfer – oder letzte Überlebende in einer klaustrophobischen Fluchtkapsel.

NSCs der HMS *Resolute*

Captain Harriet McLellan

- **Rolle**: Kommandantin des Bootes, diszipliniert, unter Druck, alles muss geheim bleiben.
- **Typ**: Mensch (Militär)
- **TP**: 32
- **RK**: 15
- **Angriffe**: Pistole +6 (1W8), Nahkampf +4 (1W6)
- **Fertigkeiten**: Einschüchtern +8, Diplomatie +6, Wissen (Militär) +7
- **Besonderes**: Vorteil bei allen Willenswürfen gegen mentale Kontrolle.
- **Ausrüstung**: Offizierspistole, Schlüsselkarte für Reaktor- und Waffenbereich, Funkgerät.

Lt. Sean Doyle

- **Rolle**: Waffenoffizier, ehrgeizig, unter Einfluss des Wesens besonders anfällig.

- **Typ**: Mensch (Militär)
- **TP**: 24
- **RK**: 14
- **Angriffe**: Pistole +5 (1W8), Messer +3 (1W4)
- **Fertigkeiten**: Wahrnehmung +5, Einschüchtern +4, Bluffen +5
- **Besonderes**: Wenn vom Wesen beeinflusst: erhält temporär +2 auf Stärke, verliert aber -2 auf Willenswürfe.
- **Ausrüstung**: Pistole, Einsatzmesser, Zugangscode für Torpedokammer.

Chief Engineer Raj Patel

- **Rolle**: Leitender Ingenieur, misstrauisch, kennt Legenden über Tiefenwesen.
- **Typ**: Mensch (Zivilist mit technischem Hintergrund)
- **TP**: 28
- **RK**: 13
- **Angriffe**: Schraubenschlüssel +3 (1W6), Pistole +2 (1W8)
- **Fertigkeiten**: Wissen (Ingenieurwesen) +9, Mechanik +8, Okkultismus +4
- **Besonderes**: Kann das Wesen anhand von Ritualtexten identifizieren (SG 15).
- **Ausrüstung**: Werkzeugkoffer, Taschenlampe, Pistole (Notfallausgabe).

Funkmaat Daniel Lewis

- **Rolle**: Funker, zunehmend geistig instabil; spricht manchmal in fremder Sprache.
- **Typ**: Mensch (Militär, mental beeinflusst)
- **TP**: 18
- **RK**: 12
- **Angriffe**: Keine besonderen; Nahkampf +2 (1W4)
- **Fertigkeiten**: Computer +6, Wahrnehmung +4, Sprachen (alt-nordisch Fragmente) +2
- **Besonderes**: Wenn in Trance, kann er unbewusst Kontakt zum Wesen herstellen.
- **Ausrüstung**: Headset, Funkterminalzugang, Notizbuch mit kryptischen Zeichnungen.

Petty Officer Margaret „Mags“ O’Donnell

- **Rolle**: Sanitäterin, überarbeitet, bemüht die Crew zusammenzuhalten.
- **Typ**: Mensch (Militär)

- **TP**: 20
- **RK**: 13
- **Angriffe**: Betäubungsspritze (SG 14, 1W6 nichttödlicher Schaden), Pistole +3 (1W8)
- **Fertigkeiten**: Heilkunde +8, Diplomatie +5, Beobachten +4
- **Besonderes**: Kann 1× pro Szene Erste Hilfe leisten (1W8 TP heilen).
- **Ausrüstung**: Sanitätskoffer, Pistole, Beruhigungsmittel.

Able Seaman Connor Hughes

- **Rolle**: junger Matrose, abergläubisch, glaubt an die „Stimmen der Tiefe".
- **Typ**: Mensch (Militär)
- **TP**: 16
- **RK**: 12
- **Angriffe**: Messer +3 (1W4), improvisierte Werkzeuge +2 (1W6)
- **Fertigkeiten**: Lauschen +6, Seefahrt +5, Bluffen +2
- **Besonderes**: Anfällig für Panik, SG 12 Willenswurf wenn Wesen nahe.
- **Ausrüstung**: Taschenmesser, Spind mit persönlichen Briefen, Maskottchen-Amulett.

Commander Arthur Greaves

- **Rolle**: Verbindungsoffizier der Navy, politischer Beobachter an Bord.
- **Typ**: Mensch (Militär, Offizier)
- **TP**: 26
- **RK**: 14
- **Angriffe**: Pistole +4 (1W8), Nahkampf +3 (1W6)
- **Fertigkeiten**: Diplomatie +7, Einschüchtern +6, Wissen (Politik) +7
- **Besonderes**: Versucht, alle Vorkommnisse zu vertuschen; kann SCs behindern.
- **Ausrüstung**: Dienstpistole, versiegelter Aktenkoffer, geheime Befehle.

Das Wesen der Tiefe (Nøkken / Sirene)

- **Typ**: Monströses Wesen
- **TP**: 80
- **RK**: 16
- **Angriffe**: Klauen +8 (1W10), Biss +6 (1W8)

- **Besonderes**:
    - **Sirenengesang**: Alle in Hörweite (30 m) Willenswurf SG 15 oder 1W6 Runden willenlos.
    - **Wasserform**: Kann sich in Flüssigkeit auflösen und durch Rohre/Lecks bewegen.
    - **Gedankenkontrolle**: Blickkontakt, SG 16, Opfer erhält Befehle.
    - **Illusionen**: Kann Ertrinkende oder vertraute Stimmen imitieren.
- **Schwäche**: Salz (z. B. Salzwasser im engen Kontakt verursacht 2W6 Schaden/Runde).
- **Ausrüstung**: keine; Wesenhafte Kräfte.

Schwarz wie Lack, rot wie Blut

Ein fernöstliches Szenario in Hiroshima, im Schatten der Yakuza

Einleitung & Aufhänger

Ob dienstlich auf Konferenzreise, ob auf der Suche nach exotischer Mythologie – eine Spielerfigur (ggf. auch alle) ist in **Hiroshima**, dem sanft geschwungenen Mosaik aus Moderne, Erinnerung und Ritual.
In einer ruhigen Seitengasse nahe des Friedensparks tritt ein Mann mit einer Gesichtstattooierung in den Schatten – **Kazuo „Kumo" Tanaka**, ein hochrangiger Yakuza **und ein Wesen**: ein *Jorōgumo*.

Er spricht ruhig, tief, und voller Pflichtbewusstsein:
„*Omae no koto wa kiita*... Man hat von euch gehört. Sogar bei uns."
Er schildert: Es gibt **Morde**. Grausame, präzise, rituell. Opfer: Wesen **und** Menschen, von Yakuza, Triaden, unabhängigen Gruppen.
Kein Zeuge, keine Spur, kein Muster.
Man vermutet einen **inneren Feind**, vielleicht sogar ein abtrünniges Wesen. Doch die Regeln des *giri* (Pflicht) lassen keine internen Konflikte zu – ein **Außenstehender** muss helfen.

Die Belohnung: Gold. Schutz. Einfluss.
Das Risiko: Sollte die Gruppe versagen... „*Das Gesicht verlieren*" reicht nicht aus, um die Konsequenzen zu beschreiben.

Der Auftrag

Die Gruppe erhält **vollständige Bewegungsfreiheit**, aber wird **überwacht**. Nicht aus Misstrauen – sondern als Teil des Rituals. Der Yakuza vertraut, aber die Organisation ist eine Hydra mit vielen Hälsen.

Hinweise können nur durch persönliches Nachforschen gewonnen werden. Der Täter scheint zu wissen, wie Wesen jagen – und wie man ihre Spuren verwischt.

Szene 1: Begrüßung unter Schatten

Ort: *Tengoku*, ein versteckter Jazzclub in der Altstadt.
Stimmung: Nebel, Zigarettenrauch, angespannte Blicke.

Die SC treffen Kumo offiziell. Er führt sie ins Netzwerk ein:

- Eine Fuchswesen-Botin (Kitsune) testet sie mit Rätseln und Zweideutigkeiten.
- Ein alter Mann mit Glasauge (ein blinder Oni, heute verbündet) warnt: „*Er jagt euch vielleicht schon, weil ihr sucht.*“

Mögliches Problem: Eine hitzköpfige Triaden-Wesenfrau provoziert die SC („Was mischt ihr euch ein, Gaijin?“). Diplomatie oder Dominanz gefragt.

Szene 2: Die Blutige Spur

Ort: Leichenhalle eines geheimen Leichenschauhauses unter einem Pachinko-Parlor.
Entdeckung: Alle Leichen zeigen Spuren von **sehr alten Waffen** – keine modernen Schnittmuster, sondern Klingen mit „Zahnung“.
Ein Pathologe (ein Noppera-bō – gesichtslos, schweigsam) spricht in Andeutungen:

„Der Schnitt… war gierig, nicht präzise. Es war kein Mord – es war… Erinnerung.“

Ein Hinweis führt zu einem alten Schwertmuseum – dort wurde vor kurzem eingebrochen. Die **Schlange mit neun Zungen** wurde gestohlen – eine verfluchte Waffe, einst im Besitz eines alten Blutclans.

Szene 3: Zeremonie der Klingen

Ort: Im Dojo des einst verstoßenen Klanzweigs.
Die SC nehmen – gewollt oder nicht – an einem **formellen Schwerttest** teil.
Dies ist keine Falle – sondern **Prüfung durch Respekt**.

Eine uralte Tengu-Dame (Wesen des Windes) erkennt:

„Der Feind trägt nicht nur Stahl… sondern auch alten Hass.“

Sie spricht vom **Kurayami**, einem vergessenen Bund von Wesen, die sich weigerten, sich mit Menschen zu verbünden. Ihre Symbole? **Schwarze Lotos**.

Szene 4: Die stillen Tiger

Ort: Verlassene Badeanstalt. Dort lebte einer der letzten Opfer – ein Triaden-Verbindungsmann mit Wesenblut.
Die SC geraten in eine Auseinandersetzung mit einem **Kasha** – einem Leichenfresserwesen, das auf eigene Faust ermittelte – und zu viel wusste.
Wenn sie ihn überleben (oder überzeugen), erfahren sie:
Der Täter hat einen „Geruch wie kaltes Wasser auf Asche" – **kein Wesen**, sondern ein **Mensch mit verfluchter Klinge**.

Szene 5: Spiegel der Schuld

Ort: Ein altes Kaufhaus, nachts geschlossen, unterirdisch durchzogen von Ritualräumen der Yakuza.
Die SC sehen dort einen **Rachegeist**, der sich in einen Spiegel gebannt hat. Es handelt sich um die Schwester eines Yakuza, die vor Jahren durch einen Ritualmord starb.

Sie spricht zu einem SC, als wäre er der Täter. Was die Gruppe daraus erfährt:
Der aktuelle Mörder könnte **von einem rachsüchtigen Wesen besessen** sein – und ahnt es nicht einmal.

Szene 6: In der Halle der Ahnen

Ort: Ein unterirdisches Mausoleum unter Hiroshima, streng bewacht. Nur mit Zustimmung des Clans dürfen SC eintreten.
Hier ruhen alte Waffen, Totemobjekte, gebundene Seelen.

Im Zentrum liegt ein schwarzes Gebetsband – **zerrissen**.

Kumo erkennt:
„Es ist kein Wesen. Es ist ein Mensch, der wie ein Wesen tötet, weil ihm eine Wesen-Seele eingepflanzt wurde."

Ein experimentelles Ritual, mit verbotener Magie durchgeführt – vermutlich vom Täter selbst, um Stärke zu gewinnen. **Es ging schief.**

Finale: Die rote Natter

Ort: Auf dem Dach des stillgelegten Fernsehturms.
Der Täter: **Riku Nagami**, ein ehemaliger Ritualmagier der Triaden, einst schwach – jetzt besessen von der Seele einer Yamata no Orochi (achtköpfige Schlange).

Er tötet nicht, weil er muss – sondern weil **jeder Mord** ihm mehr Kontrolle gibt. Doch sein Körper bricht unter der Macht.

Kampf gegen einen Menschen, der übernatürliche Stärke, Geschwindigkeit und Tentakelartige Auswüchse hat – aber gleichzeitig leidet und wankt. Es ist ein tragischer Endkampf.

Mögliche Ausgänge

- **Sieg mit Gnade:** Die Gruppe bindet die Orochi-Seele mit einem alten Ritual (vielleicht im Austausch gegen eine eigene Erinnerung).
- **Sieg mit Gewalt:** Der Körper wird getötet, aber die Seele entkommt – sie könnte wiederkehren.
- **Scheitern:** Die Orochi übernimmt den Körper, verschmilzt – die Yakuza verlieren die Kontrolle, und Hiroshima sieht neue Schatten wachsen.

Bei Erfolg erhalten die SC:

- Gold.
- Verbindungen nach Südostasien.
- Eine dunkle Schuld – denn sie haben sich „an die Familie verkauft".

Glossar japanischer Begriffe

Begriff	Bedeutung
Omae no koto wa…	„Man hat von dir gehört…"
Giri (義理)	Pflicht, moralisches Band, Ehre
Jorōgumo (絡新婦)	Spinnenwesen, verführerisch und tödlich
Kitsune (狐)	Fuchsgeist, schlau, magisch
Oni (鬼)	Dämonenwesen, oft stark, heute teils verbündet
Noppera-bō (のっぺら坊)	Gesichtsloser Geist
Kurayami (暗闇)	Dunkelheit, hier: uralter verborgener Clan
Kasha (火車)	Leichenfresser-Wesen
Yamata no Orochi	Achtköpfige Schlangenwesen aus Mythologie
Tatami	Reisstrohmatte – oft als Kampfplatz
Sensei	Lehrer, Meister
Banzai	„Lang lebe…!" oder Kampfschrei

NSCs

NSC 1: Kazuo „Kumo" Tanaka

Rolle: Auftraggeber, Yakuza-Offizier, Jorōgumo-Wesen
Wesenstyp: Spinnenwandler (Jorōgumo)
Hintergrund: Aufstieg durch Loyalität und Furcht. Führt mit stiller Autorität.

- **Abhärtungsgrad:** 3
- **Konstitution:** 13
- **Wille:** 15
- **Verstand:** 14
- **Kampf:** 12
- **Schaden:** 1W6+2 (Krallen), 1W8 (Tantō)
- **Rüstung:** 2 (Seidenhaut, natürlich)
- **Fertigkeiten:**
    - Einschüchtern +5
    - Verhandeln +4
    - Wesen erkennen +6
    - Heimlichkeit +4
- **Besonderheiten:**
    - Kann ein Netz aus dem Mund erzeugen (1x pro Szene, Ziel muss KG-Probe 13 schaffen oder 1W6 Runden gefesselt).
    - Wesenform (halb) zeigt sich als Spinnenaugen, verlängerte Fingerglieder.

Ausrüstung: Tantō (kurze Klinge), Seidenanzug, Mobiltelefon mit verschlüsseltem Netz, Zigarettenetui mit Familienwappen.

NSC 2: Hoshiko Inoue

Rolle: Kitsune-Informantin, Testet die Spieler
Wesenstyp: Fuchsgeist (Kitsune)
Abhärtungsgrad: 3
Konstitution: 11
Wille: 15
Verstand: 16
Kampf: 8
Schaden: 1W6 (Dolch), Illusion (siehe unten)
Rüstung: keine
Fertigkeiten:

- Täuschen +6
- Überreden +5
- Heimlichkeit +6
- Arkane Kunde +4
- **Besonderheiten:**
    - Illusionsmagie (1x pro Szene): Erzeugt ein Trugbild (Willenswurf GG 14)

- Gestaltwandlung in Fuchsform (außerhalb von direktem Kampf)

Ausrüstung: traditionelles Gewand mit Verstecken, handgeschriebene Rätsel, verfluchter Lackkamm.

NSC 3: Doktor Genji Takahashi

Rolle: Gesichtsloser Leichenbeschauer (Noppera-bō)
Wesenstyp: Gesichtsloser
Abhärtungsgrad: 3
Konstitution: 12
Wille: 14
Verstand: 17
Kampf: 7
Schaden: 1W4 (Skalpell), meist passiv
Rüstung: 1 (fleischlose Aura)
Fertigkeiten:

- Medizin +7
- Analysieren +6
- Wesenwissen +4
- Arkane Kunde +3

Besonderheiten:

- Kann mit Toten „Schattenhauch“ sprechen (passiv, 1x pro Szene, GG 13)
- Keine Stimme: Kommuniziert per Notizen und Gedankenimpulse

Ausrüstung: Sezierbesteck, Untergrund-Zugangspass, Ascheamulett.

NSC 4: Masako (Tengu-Meisterin)

Rolle: Alte Waffengelehrte, Luftwesen
Wesenstyp: Tengu
Abhärtungsgrad: 4
Konstitution: 12
Wille: 16
Verstand: 15
Kampf: 14
Schaden: 1W8 (Bō-Stab), 1W6+2 (Klauen)
Rüstung: 2
Fertigkeiten:

- Waffenkenntnis +6
- Wesen deuten +5
- Meditation +4

- Einschüchtern (still) +4

Besonderheiten:

- „Windstoß“: Einmal pro Kampf kann sie einen Gegner 3 m zurückwerfen (KG-Wurf GG 13)
- Erkennt Lügen automatisch, wenn sie schweigt (kein Wurf nötig)

Ausrüstung: Bō-Stab, Kranichanhänger, Maske mit dunkler Bemalung.

NSC 5: Liang „Zhen“ Yue

Rolle: Triaden-Kämpferin, kämpferisch, impulsiv
Wesenstyp: Mensch, Kehrseite/Schliche Kennen
Abhärtungsgrad: 3
Konstitution: 12
Wille: 10
Verstand: 11
Kampf: 14
Schaden: 1W8+1 (Klingenfächer), 1W6 (Fußtritt)
Rüstung: 1 (lederverstärkte Kleidung)
Fertigkeiten:

- Einschüchtern +5
- Waffenkunst +4
- Straßenwissen +5
- Initiative +3

Besonderheiten:

- Reagiert heftig auf Provokation
- Ehrt den Ehrenkampf (kämpft nicht gegen Unbewaffnete)

Ausrüstung: Klingenfächer, Triaden-Tätowierung, verstecktes Springmesser.

NSC 6: „Kasha“ (Yurei)

Rolle: Unabhängiger Leichenfresser-Wesen
Wesenstyp: Kasha
Abhärtungsgrad: 4
Konstitution: 14
Wille: 12
Verstand: 10
Kampf: 15
Schaden: 2W6 (Klauen), Biss: 1W8 + Infektionsgefahr (Verdorbenheit)
Rüstung: 1 (verfilztes Fell)
Fertigkeiten:

- Leichengeruch +5
- Spurenlesen +4
- Bedrohen +4
- Nachtaktiv +3

Besonderheiten:

- „Fleischfluch“: Wenn er frisst, kann er sich 1W4 Runden lang unsichtbar machen
- Reagiert auf das Blut des Mörders (Rikus Blut ist für ihn „süßer“)

Ausrüstung: Zähne, Klauen, Fetzen von früherem Clan-Tuch.

Antagonist: Riku Nagami – Besessene Form (Yamata no Orochi-Wirt)

Rolle: Endgegner, Mensch mit Seelenfragmenten der Yamata no Orochi
Typ: Mensch + Besessenheit (verfluchtes Ritual)

Abhärtungsgrad: 5 (SG20)
Konstitution: 16
Wille: 9 (eigener Wille unterdrückt)
Verstand: 10
Kampf: 17
Schaden:

- 2W8 (Tentakelpeitsche)
- 1W10 (Schlangenkopf-Biss, Vergiftung GG 15, 1W6 Zusatzschaden in 2 Runden)
- 1W6 pro Runde, wenn Gegner von Tentakel umschlungen ist

Rüstung: 3 (Schlangenschuppen wachsen durch Haut)

Fertigkeiten:

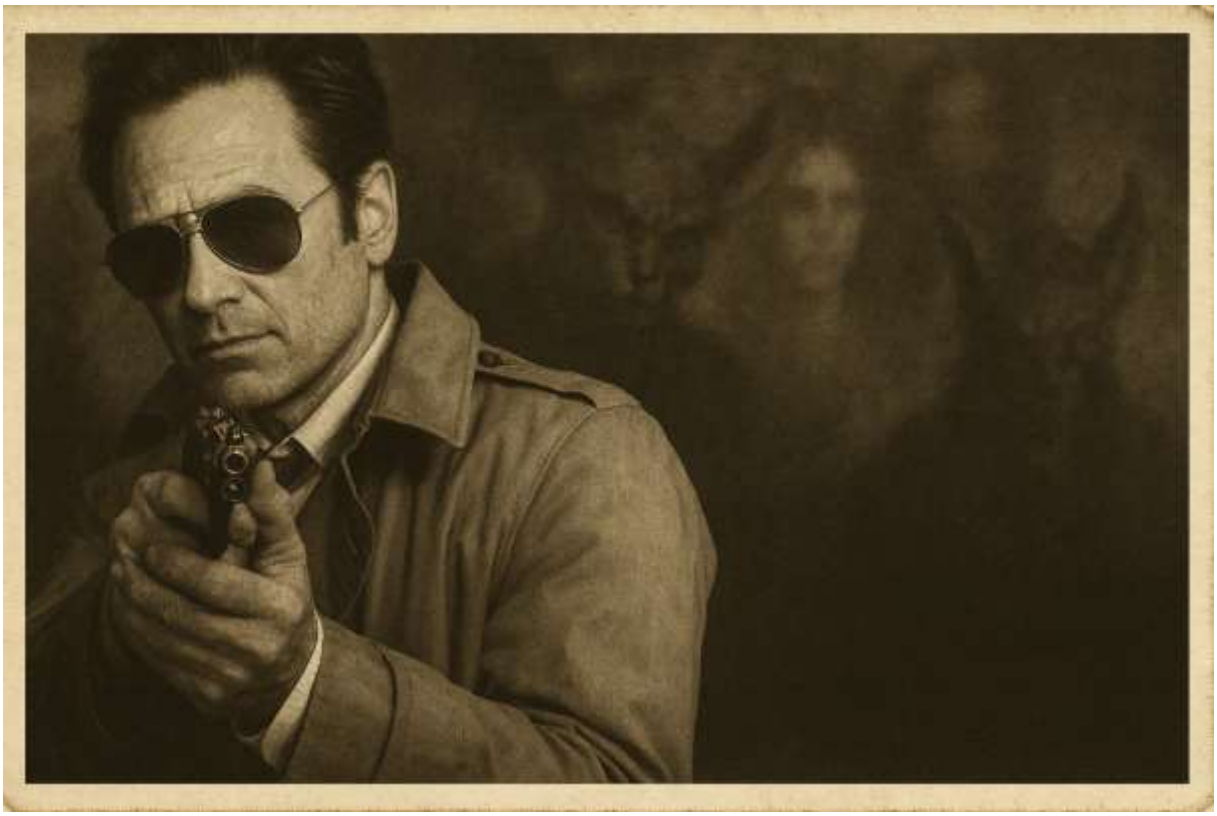
- Einschüchtern +5
- Arkane Gewalt +6
- Tentakelkontrolle +4
- Mehrfachangriff (2 Angriffe pro Runde auf verschiedene Ziele)

Besonderheiten:

- Besessenheit: In jeder Runde 10% Chance, dass Riku durchkommt und Handlungen aussetzt (KG-Wurf GG 17, wenn Spieler ihm helfen wollen)
- Körper wächst ständig: Jede Runde +1 m Reichweite, bis zu 5 m maximal
- Schwäche: Spiegel (Reflexion schwächt die Orochi-Seele – Schaden x1.5 für 1W3 Runden)

Ausrüstung:

- Verfluchtes Katana „Hebi no Koe“ („Stimme der Schlange“), Schaden: 2W10, kann durch Rüstungen schneiden (Rüstungswert -1)
- Ritualamulette
- Körper teils verformt, Schuppen, Augen auf der Haut



„Cult“

(Von der TV-Serie „Aquarius“ inspiriert)

Einführung

Los Angeles, Sommer 1969. Die Stadt lebt zwischen Hollywood-Glamour, Drogenexzessen und politischen Unruhen. Inmitten von Hippie-Kommunen, freien Lieben und psychedelischen Trips wächst ein gefährlicher Kult heran: die „Familie“ um den charismatischen Prediger **Charles Manson**.
Doch hinter seinen endlosen Monologen über Freiheit und „Helter Skelter“ verbirgt sich mehr. Manson ist kein gewöhnlicher Sektenguru – er ist ein Werkzeug uralter Mächte. Seine „Kinder“ sind nicht blob verlorene Seelen, sondern ein Netzwerk von Wesen, die sich ihm verschrieben haben.

Die Ermittler geraten zwischen Polizei, FBI und der dunklen Anziehungskraft eines Mannes, der verspricht, die Welt ins Chaos zu stürzen.

Grimm-Hintergrund

Manson ist kein Wesen – doch er ist **ein Herold**. Seine Stimme und sein hypnotischer Blick wirken wie ein Bann, gespeist durch uralte Wesen, die ihn als Prophet auserwählten.
Die „Familie“ besteht aus einer Mischung von Menschen und Wesen (Blutbader, Fuchsbau, Skalengezücht), die durch Drogen und Rituale an Manson gebunden sind.
Ihr Ziel: ein Massaker, das den Schleier schwächt und Los Angeles in einen Hexenkessel aus Gewalt verwandelt.

Mansons wahre Quelle ist ein **Alpgeist**, eine geisterhafte Wesenheit, die sich in Träumen einnistet. Er flüstert Manson Visionen zu und verstärkt seine hypnotischen Fähigkeiten.

Aufhänger

- **Polizei/FBI-Ermittler**: Die Gruppe wird beauftragt, Manson zu überwachen. Erste Spuren deuten darauf hin, dass er über unerklärliche Macht über seine Anhänger verfügt.
- **Wesenrat**: Hinweise aus Portland oder San Francisco legen nahe, dass ein Kult in Kalifornien versucht, Wesenmagie für ein Blutritual zu missbrauchen.
- **Persönliche Spur**: Ein junger Verwandter eines Ermittlers schließt sich der „Familie“ an.

Verlauf des Szenarios

1. **Erste Begegnungen**
    - Die Spieler finden die Kommune auf einer Ranch außerhalb von LA. Hippies, Musik, Drogen – aber auch eine spürbare Dunkelheit.
    - Erste Verhöre zeigen: Manson weiß zu viel. Er spricht über Dinge, die Wesen verbergen wollten.
2. **Die Bedrohung**
    - Mitglieder der Familie verüben erste kleinere Einbrüche, Überfälle und „Tests“.
    - Ein Ritualplatz in den Hügeln wird entdeckt – dort fanden Blutopfer statt.
3. **Der Kult schlägt zu**
    - Ein Massaker wird vorbereitet (in Anlehnung an die Tate-Morde, aber verändert: Ziel ist hier ein verfluchtes Anwesen, das als Nexus dient).
    - Die Ermittler können Spuren sammeln, infiltrieren oder versuchen, Manson festzusetzen. Doch seine Präsenz ist überwältigend.
4. **Das Finale**
    - Entweder am Ritualplatz oder in einem Anwesen von Hollywoodstars.
    - Manson selbst kämpft nicht – er befiehlt. Seine Jünger (darunter Wesen) greifen die Ermittler an, während das Alpgeist seine Traumkraft entfesselt.

Mögliche Enden

- **Sieg**: Manson wird gefasst, das Ritual gebrochen. Der Alpgeist wird ausgetrieben.
- **Pyrrhussieg**: Manson sitzt im Gefängnis – doch seine Worte verbreiten sich weiter. Der Alpgeist bindet sich an ein neues Medium.
- **Scheitern**: Das Ritual gelingt. Ein Schleierriss in Los Angeles – Wesen laufen offen Amok, und die Stadt brennt.

Wichtige NSCs

Charles Manson

- Mensch, Prophet des Alpgeists
- Attribute: ST 10, GE 12, KO 11, IN 16, WE 18, CH 20
- Fertigkeiten: Überzeugen +12, Einschüchtern +10, Okkultismus +8, Musik (Gitarre) +6
- Besonderes: *Stimme des Alpgeists* – Anhörer müssen einen WEI-Wurf gegen SG 16 bestehen oder sind für 1W6 Minuten gefügig.

Susan Atkins („Sadie“) – Blutbaderin

- ST 14, GE 12, KO 13, IN 10, WE 11, CH 14
- Fertigkeiten: Heimlichkeit +6, Nahkampf +6, Einschüchtern +5
- Besonderes: Blutbader-Fähigkeit, rasende Wut.

Tex Watson – Skalengezücht

- ST 16, GE 13, KO 14, IN 11, WE 10, CH 12
- Fertigkeiten: Klettern +6, Nahkampf +8, Überleben +5
- Besonderes: Verstärkte Sinne, Reptilienhaut (leichter Natürlicher RS 2).

Leslie Van Houten – Fuchsbau

- ST 11, GE 15, KO 11, IN 12, WE 12, CH 15
- Fertigkeiten: Täuschung +8, Schauspiel +6, Heimlichkeit +6
- Besonderes: Fuchsbau-Verführung – Vorteil bei Überzeugen.

Der Alpgeist (nur im Finale greifbar)

- Wesenheit, tritt in Träumen auf.
- Attribute: ST –, GE –, KO –, IN 18, WE 20, CH 18
- Kräfte: Traumbeherrschung, Suggestion, Furchteffekte.
- Schwäche: Kann nur durch Bannritual oder Zerstörung seines Mediums (Manson) verbannt werden.

Spielerische Hinweise

Dieses Szenario bietet eine Mischung aus **Investigation, Infiltration und Okkult-Kampf**. Die Spieler können sich tief ins Hippie-Milieu stürzen, Polizeiarbeit leisten oder den Kult frontal angreifen.
Manson selbst sollte nicht als klassischer Gegner auftauchen – er ist **ein Katalysator**, ein Mensch mit zu viel Einfluss, den das Übernatürliche verstärkt.

Handouts

Handout 1 – FBI-Memo (intern, Los Angeles Field Office)

Datum: 12. Juni 1969
Von: SA Robert H. Klein, Los Angeles Field Office
An: SAC (Special Agent in Charge), Los Angeles
Betreff: Subkulturelle Gruppe „The Family" – potenzielle Gefährdung

Zusammenfassung:

Eine Gruppe junger Erwachsener, überwiegend weiblich, hält sich auf einem Anwesen („Spahn Ranch") nordwestlich von Los Angeles auf. Anführer ist ein Mann namens **Charles Manson**, geb. 1934, mehrfach vorbestraft (Diebstahl, Zuhälterei, Waffendelikte). Manson zeigt auffälliges Verhalten, das religiöse Ekstase mit revolutionärem Gedankengut verbindet.

Informanten berichten von zunehmender Gewaltbereitschaft, Einbrüchen und einem wachsenden Waffenarsenal. Weiterhin wird Manson nachgesagt, er könne durch **bloße Worte** ungewöhnliche Loyalität hervorrufen. Eine Quelle sprach davon, „als hätte er mir in den Kopf geschaut".

Empfehlung: Observation fortsetzen. Aufgrund der politischen Lage (Studentenunruhen, Black Panthers, Vietnamproteste) besteht das Risiko, dass die Gruppe mit radikalen Organisationen in Verbindung gebracht wird.

Priorität: **hoch**, mögliche Gefahr für öffentliche Sicherheit.

Handout 2 – FBI-Memo (vertraulich, kryptische Hinweise)

Datum: 2. Juli 1969
Von: SA Klein
An: SAC Los Angeles
Betreff: Zusatznotiz – „Manson Family"

Während einer Observation auf der Spahn Ranch konnte ich Fragmente von Gesprächen aufzeichnen.

– Thema: „Helter Skelter", von Manson als bevorstehender apokalyptischer Konflikt beschrieben.
– Ein Anhänger sprach von „Träumen, die er uns schenkt" und davon, „dass in der Dunkelheit ein Reiter kommt".
– Manson selbst sprach von einer „Stimme, die älter ist als das Licht", die ihm die Richtung weise.

Anmerkung: Diese Aussagen weichen stark vom üblichen subkulturellen Vokabular ab. Es besteht der Verdacht, dass der Kult okkultistische Elemente integriert. Empfehlung: Verbindung zu Sekten-Experten oder (inoffiziell) Okkult-Spezialisten prüfen.

Handout 3 – Auszug aus Mansons „Schriften“ (Notizheft, unvollständig)

„Alles ist Klang. Alles ist Vibration. Ihr glaubt an Grenzen, an Namen, an Mauern – ich sehe nur Wellen. Und die Wellen tragen mich, wie sie den Reiter tragen, der bald aus der Finsternis tritt.

Ich bin kein Gott. Ich bin sein Echo. Ich spreche, und ihr hört die Wahrheit, weil sie schon immer in euch war.

Bald wird das Blut fließen, und das Blut ist nur der Schlüssel. Wenn das Tor aufgeht, werden die alten Stimmen wieder singen. Dann gibt es kein Oben und Unten mehr, kein Weiß und Schwarz, kein Gut und Böse – nur das Lied, das uns alle trägt.“

Handout 4 – „Helter Skelter“-Wandparole (wie sie Spieler finden könnten)

Helter Skelter – Rise – Blood is the Key – The Horseman Comes

(Diese Parole kann an einer Wand im Ranch-Haus oder an einem Ritualplatz stehen – mit Blut oder roter Farbe aufgetragen.)

Jagdfieber

Eine Mini-Kampagne in drei Akten für Grimm D20

(inspiriert von der TV Serie The Mentalist)

Einleitung

In Portland geht ein Serienmörder um. Er hinterlässt ein verstörendes, blutiges Symbol – ein groteskes Auge, das den Tatort brandmarkt. Die Opfer sind keine Menschen, sondern Wesen, die bislang im Verborgenen lebten.

Die Ermittler – ob als Teil der Polizei, als FBI-Sonderermittler oder als externe Spezialisten – werden in einen Fall hineingezogen, der mehr als nur Mord betrifft. Bald wird klar: der Täter ist selbst ein Grimm, und er sieht sich nicht als Verbrecher, sondern als Rächer, der Portland von „Monstern" reinigt.

Die Mini-Kampagne umfasst drei Szenarien, die einzeln gespielt werden können, aber aufeinander aufbauen:

Blutige Spiegelbilder – Erste Tatorte, erste Zeichen.

Jagdfieber – Die Jagd eskaliert, der Täter schlägt zurück.

Das letzte Lächeln – Finale Konfrontation in einem verlassenen Industriekomplex.

NSCs

FBI-Agentin Marla Berringer

Professionelle Ermittlerin, rational und durchsetzungsstark

Attribute: ST 11, GE 13, KO 12, IN 14, WE 15, CH 12
Lebenspunkte: 18
Abhärtungsgrad: 4 (Altgedient), WP 0 (Nüchtern abgeklärt)

Fertigkeiten:

- Verhören +8
- Motiv erkennen +7
- Wissen (Recht/Ermittlung) +6
- Schusswaffen +6
- Wahrnehmung +7
- Einschüchtern +5

Besonderheiten:

- **Autoritätsperson**: Kann Polizei/FBI-Kräfte mobilisieren.
- **Kühle Logik**: +2 auf Proben gegen Furcht.
- **Teamführerin**: Wenn sie anwesend ist, erhalten Verbündete +1 auf Willenswürfe gegen Panik.

Ausrüstung:

- FBI-Dienstwaffe Glock 19 (2W6 Schaden, 15 Schuss)
- FBI-Ausweis, Handschellen, Funkgerät
- Fallakten

Consultant Adrian Veil

Charismatischer Menschenleser, exzentrisch, undurchsichtig, oberflächlich unempatisch und gnadenlos sarkastisch, aber darunter von tiefer Moral und Mitgefühl bestimmt. Das lässt er aber ungern nach draussen.....

Attribute: ST 9, GE 12, KO 10, IN 16, WE 14, CH 18
Lebenspunkte: 12
Abhärtungsgrad: 3 (Veteran), WP 1, Ist monomanisch und ein bisschen soziopathisch

Fertigkeiten:

- Bluffen +10
- Diplomatie +8
- Motiv erkennen +10

- Hypnose +8
- Schauspielern +6

Besonderheiten:

- **Menschenleser**: +2 auf Motiv erkennen; kann verdeckte Emotionen deuten.
- **Suggestion**: 1/Tag kann er eine Person zu einer Handlung überreden (Will-Save 14 zum Widerstehen).
- Eidetisches Gedächtnis, brillant schnelle Beobachtungsgabe
- **Provokateur**: +2 auf soziale Würfe, wenn er provoziert.

Ausrüstung:

- Notizbuch mit psychologischen Beobachtungen
- Goldene Taschenuhr (Hypnose-Requisit)
- Alter, aber gepflegter Anzug

„Blutauge“ – Der Grimm-Killer

Hauptantagonist, fanatischer Jäger

Attribute: ST 16, GE 15, KO 14, IN 13, WE 12, CH 11
Lebenspunkte: 28
Abhärtungsgrad: 6

Fertigkeiten:

- Heimlichkeit +9
- Wahrnehmung +8
- Fährtenlesen +9
- Wissen (Wesen) +9
- Fallenstellen +8
- Einschüchtern +7

Besonderheiten:

- **Grimm-Sicht**: Erkennt Wesen in ihrer wahren Gestalt.
- **Schattenjäger**: +2 auf Angriffe aus dem Hinterhalt.
- **Anatomiekenntnis**: +2 Schaden gegen Wesen.

- **Grausige Botschaft**: Das zurückgelassene Symbol verursacht -2 Moral für Wesen, die davon erfahren (24h).

Ausrüstung:

- Jagdmesser (1W6+3)
- Schallgedämpfte Pistole (2W6 Schaden)
- Schwarzer Mantel, Militärstiefel
- Blend-/Gasgranaten (1–2 Stück)
- Notizbuch mit Listen von Wesen in Portland

Das Symbol des Killers: Das Schwarze Auge

- Ein grob gemaltes **Auge**, blutig oder mit Kohle geschmiert, mit einem **durchgezogenen, gezackten Riss** von oben nach unten.
- Bedeutet für den Killer: „Ich sehe euch. Und ich richte euch."
- Das Auge erinnert in seiner Form an alte Grimmsche Jagdrunen, die Wesen markierten.
- Wesen, die das Symbol sehen, müssen **Abhärtung SG 12** würfeln – die Rune gilt in der Wesen-Überlieferung als „Fluch des Jägers".
- Variationen: manchmal als Einzelauge, manchmal als Doppelsymbol (zwei Augen mit je einem Riss), je nach Stimmung des Killers.

Neben-NSCs

Neben-NSCs

Opfer 1: Henry Kaul – Blutbader

Attribute: ST 10, GE 11, KO 12, IN 14, WE 13, CH 12
Lebenspunkte: 14
Abhärtungsgrad: 2
Fertigkeiten: Wissen (Literatur, Geschichte) +6, Wahrnehmung +4
Besonderheit: Mitglied eines „Friedensbundes", kennt viele Wesen in Portland.

Opfer 2: Wei Shan – Fuchsbau

Attribute: ST 11, GE 14, KO 12, IN 13, WE 12, CH 11
Lebenspunkte: 16
Abhärtungsgrad: 3
Fertigkeiten: Heimlichkeit +7, Diplomatie +5
Besonderheit: Verwaltet ein Netzwerk von Wesen-Schmugglern.

Zeuge: Derek Ruhl – Lausenschwanz (Teenager)

Attribute: ST 8, GE 15, KO 10, IN 11, WE 9, CH 10
Lebenspunkte: 8
Abhärtungsgrad: 1
Fertigkeiten: Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +3
Besonderheit: Überlebender, bringt den Hinweis „Grimm…“.

Handlanger „Crow“ – Ex-Söldner

Attribute: ST 15, GE 13, KO 13, IN 11, WE 10, CH 9
Lebenspunkte: 20
Abhärtungsgrad: 3
Fertigkeiten: Schusswaffen +7, Einschüchtern +5, Überleben +5
Besonderheit: Absolut loyal zum Killer, dient als Frontkämpfer.
Ausrüstung: Pumpgun (2W8 Schaden), Funkgerät, taktische Weste.

Szenen des Szenarios

Szenario I – Blutige Spiegelbilder

Szenen

Tatort Wohnung (Kaul) – Blutbader, Symbol an der Wand.

- Wahrnehmung SG 12 → Blutspur zum Bad.
- Wissen (Wesen) SG 14 → Opfer war Blutbader.
- Wahnsinnsauslöser: Symbol → Abhärtung SG 10.

Tatort Restaurant (Shan) – Küche, verbrannte Karte „GRI…“.

- Heimlichkeit SG 12 → Eingang des Killers.
- Wissen (Ermittlung) SG 13 → Verbindung zu Grimm.
- Wahnsinnsauslöser: Befragung eines Kindes → SG 9.

Krankenhaus (Zeuge Derek) – sagt „Grimm…“, Crow versucht ihn zu töten.

- Diplomatie SG 10 → Information herauskitzeln.
- Kampf gegen Crow.
- Wahnsinnsauslöser: Angriff in Klinik → SG 11.

Schluss: Spieler erkennen: der Täter ist ein Grimm.

Szenario II – Jagdfieber

Szenen

FBI-Pressekonferenz

- Bluffen/Diplomatie SG 12 → Presse beruhigt.
- Scheitern → Panik breitet sich aus.

Wald-Fundort (Reinigen-Zwillinge)

- Fährtenlesen SG 13 → Diesel-Geländewagen.
- Wissen (Wesen) SG 14 → Grimm-Jagdmarkierung.
- Wahnsinnsauslöser: brutal gemetzelte Leichen → SG 12.

Lagerhaus-Falle

- Wesen gefesselt über Sprengfallen.
- Fallen entschärfen SG 15 → Explosion 2W6.
- Kampf mit Crow.
- Wahnsinnsauslöser: Wesen flehen → SG 13.

Kontaktaufnahme

- Anruf vom Killer.
- Einschüchtern SG 14 → Willenswurf, sonst Albträume.

Schluss: Täter spricht Spieler direkt an.

Szenario III – Das letzte Lächeln

Szenen

FBI-Archiv

- Wahrnehmung SG 12 → manipulierte Beweise.
- Wissen (Ermittlung) SG 13 → Insider oder Infiltration.

Persönliche Drohungen

- Nachrichten über Familien/Hintergründe.
- Wahnsinnsauslöser: SG 14 → bei Scheitern -2 soziale Proben.

Glasfabrik-Showdown

Geiseln hängen über Säure.

- Fallen entschärfen SG 16 oder Psychoduell SG 17.
- Wahnsinnsauslöser: erste Leiche fällt → SG 15.

Finale Optionen

- Sieg: Der Killer wird gestellt oder getötet – Portland atmet auf, aber es bleibt die Frage: Wie viele Wesen sterben, bis man beide Welten in Einklang bringt?
- Flucht: Der Killer entkommt, nur um ein anderes Mal wieder aufzutauchen.
- Korruption: Einer der Spieler geht (bewusst oder unbewusst) auf seine Seite über.

Szenenleitfäden / Spielleitertipps

Szenario I: „Blutige Spiegelbilder“

Szene 1 – Tatortwohnung (Bibliothekar Henry Kaul, Blutbader)

- **Schauplatz:** enge Wohnung, Blut überall, Symbol an der Wand.
- **Proben:**

    - Wahrnehmung SG 12 → Blutspur führt zum Badezimmer, dort wurden Spuren abgespült.
    - Wissen (Wesen) SG 14 → Opfer war ein Blutbader, erkennbar an alten Notizen/Medikamenten.
    - Motiv erkennen SG 13 gegen Adrian Veil: er testet die Spieler subtil.
- **Wahnsinnsauslöser:** Erstes Symbol sehen → Wurf gegen Abhärtung SG 10 (bei Scheitern kurzzeitige Beklemmung: -1 auf alle sozialen Proben bis Szene-Ende).

Szene 2 – Chinesisches Restaurant (Opfer Wei Shan, Fuchsbau)

- **Schauplatz:** Küche voller Blut, Symbol wieder da. Gäste berichten von „plötzlichem Streit in der Küche".
- **Proben:**
    - Heimlichkeit SG 12 → Täter kam durch Hintereingang, keine Spuren außer militärischem Stiefelabdruck.
    - Wissen (Ermittlung) SG 13 → verbrannte Visitenkarte „GRI…" deutet auf Grimm.
- **Konflikt:** Restaurant-Angestellter (Esibiber) versucht, Ermittler wegzuschicken – Angst vor Polizei.
- **Wahnsinnsauslöser:** Befragung eines Kindes, das den Mord sah → Abhärtung SG 9 (Albträume über „blutiges Gesicht").

Szene 3 – Krankenhaus (Zeuge Derek Ruhl, Lausenschwanz)

- **Schauplatz:** Krankenzimmer, Derek schwer verletzt.
- **Proben:**
    - Diplomatie SG 10 → Derek sagt „Grimm…".
    - Wahrnehmung SG 12 → Verdächtiger in Arztkittel schleicht im Flur.
- **Konflikt:** Attentäter „Crow" versucht, Derek zu töten → kurze Action-Szene.
- **Wahnsinnsauslöser:** Angriff im Krankenhaus, Blut und Panik → Abhärtung SG 11.

Schluss: Spieler erfahren: der Täter ist ein Grimm.

Szenario II: „Jagdfieber"

Szene 1 – FBI-Pressekonferenz

- **Schauplatz:** Presseraum des FBI.
- **Option:** Spieler entscheiden, ob sie Öffentlichkeit beruhigen oder Wahrheit verbergen.
- **Proben:**

- Diplomatie oder Bluffen SG 12 → Presse zufrieden.
- Scheitern: Panik in Portland, Wesen-Gemeinschaft wird aggressiver.

Szene 2 – Leichenfund im Wald (Zwillings-Reinigen)

- **Schauplatz:** abgelegener Wald, zwei Leichen an einem Baum, eingeritzte Rune.
- **Proben:**
  - Fährtenlesen SG 13 → Täter fuhr mit Diesel-Geländewagen weg.
  - Wissen (Wesen) SG 14 → Rune ist Grimm-Jagdmarkierung.
- **Wahnsinnsauslöser:** Brutale Leichenfundszene → Abhärtung SG 12 (bei Scheitern -1 auf alle Würfe 1 Stunde lang).

Szene 3 – Lagerhaus-Falle

- **Schauplatz:** altes Industriegebäude, Wesen gefesselt, improvisierte Sprengfallen.
- **Proben:**
  - Fallen entschärfen SG 15 (bei Misserfolg Explosion: 2W6 Schaden im Umkreis).
  - Einschüchtern SG 12 gegen Crow → er zögert, kämpft aber weiter.
- **Konflikt:** Kampf mit Handlanger „Crow"; Opfer können sterben, wenn Gruppe langsam ist.
- **Wahnsinnsauslöser:** Hilflose Wesen um Leben betteln → Abhärtung SG 13.

Szene 4 – Kontaktaufnahme

- **Schauplatz:** Privatsphäre der Spieler.
- **Handlung:** Killer ruft anonym an, spricht 1 Spieler direkt an.
- **Mechanik:** Spieler muss Will-Save vs. Einschüchtern (SG 14) bestehen, sonst erhält er Albträume.
- **Folge:** Spieler könnten in Versuchung geraten, Argumenten des Killers zuzuhören.

Schluss: Täter macht klar: er sieht sich selbst als Spiegelbild der Spieler.

Szenario III: „Das letzte Lächeln"

Szene 1 – Manipulation im FBI-Büro

- **Schauplatz:** FBI-Beweisarchiv.
- **Proben:**
  - Wahrnehmung SG 12 → Akten manipuliert.

    - Wissen (Ermittlung) SG 13 → Täter muss Zugang gehabt haben.
- **Folge:** Paranoia wächst: jemand im FBI deckt ihn oder er infiltriert die Organisation.

Szene 2 – Persönliche Drohungen

- **Schauplatz:** je nach Spielerhintergrund – Wohnung, Familie, Arbeitsplatz.
- **Mechanik:**
    - Jede Nachricht enthält intime Details.
    - Abhärtung SG 14 → bei Scheitern -2 auf soziale Proben für den Rest der Sitzung (Panik).

Szene 3 – Endkampf in der Glasfabrik

- **Schauplatz:** stillgelegte Glasfabrik, Geiseln hängen über einem Säurebecken.
- **Konflikte & Optionen:**
    - **Kampf:** Blutsmiley tritt in Erscheinung.
    - **Rettung:** Mechanismus entschärfen SG 16, erfordert Geschick + Wissen.
    - **Psychoduell:** Verhandeln mit ihm (Bluffen oder Diplomatie SG 17).
- **Wahnsinnsauslöser:** Säure frisst erste Leiche, wenn die Spieler zögern → Abhärtung SG 15.

Schlussoptionen:

1. Killer besiegt → Wesen-Community erleichtert, FBI feiert Erfolg.
2. Killer entkommt → wird zum wiederkehrenden Erzfeind.
3. Spieler verfällt seinen Argumenten → Korruption innerhalb der Gruppe.

Gesamtbalance

- **Wahnsinn:** Jeder Teil enthält 1–2 Abhärtungswürfe → steigende Belastung.
- **Kampf vs. Ermittlung:** ungefähr 50/50. Spieler können viele Szenen auch rein ermittlungstechnisch lösen.
- **NSCs:** Marla Berringer hält die Struktur, Adrian Veil verschärft psychologisch.

Smile

(von Stephen Kings „Es“ inspiriert)

Ein Grimm RPG-Abenteuer für Ermittler in Portland

Einführung (für den Spielleiter)

Portland, Stadt der Rosen. Hinter den Cafés, Brauereien und Brücken lauert etwas, das nicht von hier ist. Ein Ding, das in den Tiefen schläft, erwacht alle 27 Jahre, um zu fressen: nicht nur Fleisch, sondern die Angst, die Fleisch schmackhaft macht.
Die Kinder der Stadt sind seine erste Beute – und zugleich die einzigen, die es spüren können. Doch sie sind zu schwach, um allein zu bestehen. Deshalb suchen sie Hilfe. Hilfe bei den Spielercharakteren.

Thema: Urbane Legende trifft kosmischen Horror.
Stimmung: King’scher Kindheitsalbtraum, erzählt mit Chandlers trockenem Rauch.
Ziel: Die SC müssen das Ding konfrontieren – und im *Wortgefecht* bannen.

Ermittlungsorte

---

1. Die Docks am Willamette River

Beschreibung
Die Flusskante riecht nach Diesel, nassem Holz und etwas Metallischem, das nicht von rostigen Ankern kommt. Nebel liegt wie eine schmutzige Decke zwischen den Lagerhäusern, und das

Wasser schwappt träge gegen die Kaimauern. Irgendwo knarrt ein loses Tau, und jedes zweite Fenster scheint Augen zu haben.

Stimmung
Chandler hätte gesagt: *„Hier riecht es nach Ärger, der nur darauf wartet, die Schuhe nass zu machen.“*
Man spürt, dass der Nebel nicht nur aus Wasser besteht. Etwas atmet darin.

Hinweise

- Ein verlassener Kinderball, halb aufgeblasen, hängt in einer Pfütze am Kai.
- Im Schlick: eine winzige rote Schuhsohle, abgerissen.
- Wer *Wahrnehmung* (SG 15) würfelt, erkennt im Wasser eine spiegelnde Fratze, die wie ein Clownslächeln aussieht – verschwindet, sobald man blinzelt.

Begegnung
Das Lachende Ding zeigt sich erstmals indirekt. Ein Ballon schwebt durch den Nebel, ohne dass eine Hand ihn hält. Wer ihm folgt, läuft Gefahr, direkt in den Fluss zu stürzen – es sei denn, ein *Reflexwurf* (SG 14) gelingt.

---

2. Die verlassene Freizeitpark-Halle

Beschreibung
Das Areal ist seit Jahren geschlossen, doch die Lichterketten hängen noch, tot und verdreckt. Die Halle, die einst Autoscooter und Schießstände beherbergte, riecht nach Schimmel und Zuckerwatte von vorgestern. In der Mitte steht ein Karussell, starr, doch die Pferde wirken, als wollten sie im Augenwinkel zucken.

Stimmung
Die Luft ist kalt, aber jedes zweite Mal, wenn man atmet, steigt Rauch aus dem Mund, als sei man mitten im Winter. Ein Echo von Lachen hallt zwischen den Balken – zu hoch, zu hell.

Hinweise

- Graffiti an den Wänden, die nicht wie Graffiti wirken: „ER LACHT“ in kindlicher Schrift, mehrfach übermalt.
- In einem Schrank: alte Clownsmaske, innen blutige Fingerabdrücke.
- Wer *Wahrnehmung* (SG 18) schafft, hört eine Spieluhr-Melodie, die sich nicht orten lässt.

Begegnung
Das Ding manifestiert hier kleine Illusionen: Spiegelbilder mit falschen Gesichtern, eine ganze Gruppe Clowns, die plötzlich im Kreis um die Ermittler stehen – doch in Wirklichkeit ist der Raum leer. Willenswurf (SG 20), sonst Panik.

---

3. Keller der Hawthorne Middle School

Beschreibung
Ein vergessener Raum unter den alten Klassenzimmern, zugemüllt mit zerbrochenen Stühlen, Kreidetafeln, Schränken voller Staub. Die Kinder nutzen ihn als Hauptquartier. Überall hängen

ihre Zeichnungen – Kreide, Kohle, Buntstifte. Gesichter, Ballons, Fratzen, die mehr über ihr Innenleben verraten, als ihnen lieb sein dürfte.

Stimmung
Es ist ein Ort der Hoffnung, aber auch der Angst. Ein Bunker für verlorene Seelen. Das Ding kennt den Raum, doch es wagt sich nicht hinein – noch nicht.

Hinweise

- Zeichnungen, die Szenen aus dem Leben der Ermittler zeigen – obwohl die Kinder sie unmöglich kennen können (Maya's Visionen).
- Eine Karte von Portland, rot markiert: die letzten Tatorte. Verbindet man die Punkte, ergibt sich ein Muster, das in Richtung Abwasserkanäle deutet.
- Lena erzählt von einem Traum: ein „Mund voller Lichter", tief unter der Stadt.

Begegnung
Kein Angriff – stattdessen eine Szene für Roleplay. Doch wenn die Ermittler die Kinder allein lassen, könnte das Ding hier später einen Angriff inszenieren.

---

4. Abwassersystem unter Old Town

Beschreibung
Das Herzstück. Dunkle Tunnel, so alt wie die Stadt selbst, mit Ziegeln, die feucht glänzen. Wasser tropft in endlosen Intervallen, wie eine Uhr, die Geduld hat. Der Gestank beißt in der Nase: Rost, Fäulnis, Furcht. An manchen Wänden kriechen Pilze, die im Licht der Taschenlampen wie Augen schimmern.

Stimmung
Hier wird es ernst. Kein Nebel, keine Andeutungen mehr. Das Ding ist da unten, und es weiß, dass die Eindringlinge näherkommen. Stimmen hallen durch die Rohre, eigene Stimmen, verspottet, verdreht.

Hinweise

- Ein Haufen Kinderspielzeug, übereinander geworfen wie ein makabres Nest.
- Alte indianische Ritzungen in den Steinen (optional: Hinweise auf das *Wortgefecht*).
- Wasserkanal, der wie ein offener Rachen wirkt – von hier geht es zum „Nest".

Begegnung
Hier findet das Finale statt.

- Erste Angriffe durch Albtraumgestalten der Ermittler.
- Dann Konfrontation mit der Maske (Clown, Spinne, persönliche Ängste).
- Endgültig: Das Wortgefecht beginnt.

NSCs

Die Kinder von Portland

Eli Turner – Der kleine General

Mutig, stottert, aber Anführer der Gruppe

- Typ: Mensch (Kind, 12 Jahre)
- STÄ: 8, GES: 10, KON: 9, INT: 12, WIS: 13, CHA: 14
- Trefferpunkte: 7
- Rüstungsklasse: 11
- Fertigkeiten: Diplomatie +4, Einschüchtern +2, Überleben +3
- Besondere Gabe: *Anführerherz* – einmal pro Szene darf Eli einem Mitstreiter Vorteil auf einen Willenswurf geben.
- Im Wortgefecht: Seine Erinnerungen drehen sich um Freundschaft und Zusammenhalt → +2 Bonus auf Gruppenwürfe, wenn er beteiligt ist.

Maya Alvarez – Die Seherin

Künstlerin, Visionen vom Ding, prophetische Träume

- Typ: Mensch (Kind, 11 Jahre)
- STÄ: 7, GES: 11, KON: 8, INT: 12, WIS: 15, CHA: 12
- Trefferpunkte: 6
- Rüstungsklasse: 10
- Fertigkeiten: Kunst/Malen +5, Wahrnehmung +4, Okkultes Wissen +3
- Besondere Gabe: *Zeichnungen der Angst* – ihre Bilder können Spuren oder Hinweise über das Ding offenbaren (Spielleiterhinweis).
- Im Wortgefecht: Wenn sie eine Erinnerung einbringt, dürfen zwei Spieler dieselbe Runde mit Vorteil würfeln.

Jonah Briggs – Der Witzbold

Versteckt Angst hinter Humor, aber loyal bis zum Letzten

- Typ: Mensch (Kind, 12 Jahre)
- STÄ: 10, GES: 12, KON: 12, INT: 11, WIS: 9, CHA: 13
- Trefferpunkte: 8
- Rüstungsklasse: 12

- Fertigkeiten: Bluffen +5, Schauspiel +4, Heimlichkeit +2
- Besondere Gabe: *Lachen gegen die Dunkelheit* – einmal pro Szene kann Jonah allen Verbündeten +1 Moralbonus gegen Furcht geben.
- Im Wortgefecht: Wenn er Erfolg hat, verliert das Ding zusätzlich 10 TP, da Humor seine Macht schwächt.

Samir Patel – Der Denker

Rational, sucht Muster, liest Comics wie Prophezeiungen

- Typ: Mensch (Kind, 11 Jahre)
- STÄ: 8, GES: 11, KON: 10, INT: 15, WIS: 12, CHA: 10
- Trefferpunkte: 7
- Rüstungsklasse: 11
- Fertigkeiten: Wissen (Mythen) +5, Analysieren +4, Wahrnehmung +3
- Besondere Gabe: *Musterseher* – kann einmal pro Szene einen Hinweis entschlüsseln, den Erwachsene übersehen würden.
- Im Wortgefecht: Wenn er Erfolg hat, gibt er der Gruppe einen +2 Bonus für die nächste Runde (er erklärt, wie das Ding funktioniert).

Lena Brooks – Die Mutige

Ihr Bruder war Opfer, sie will kämpfen, egal was es kostet

- Typ: Mensch (Kind, 13 Jahre)
- STÄ: 11, GES: 12, KON: 12, INT: 10, WIS: 11, CHA: 13
- Trefferpunkte: 9
- Rüstungsklasse: 12
- Fertigkeiten: Überreden +3, Einschüchtern +3, Überleben +2
- Besondere Gabe: *Unerschütterlich* – einmal pro Szene kann sie einen misslungenen Furcht-Wurf wiederholen.
- Im Wortgefecht: Ihre Erinnerungen an ihren Bruder sind besonders stark: ein Erfolg mit ihr zählt doppelt.

Tommy Reeve – Der Stille

Schon fast gebrochen, doch mit verborgener innerer Kraft

- Typ: Mensch (Kind, 10 Jahre)
- STÄ: 7, GES: 9, KON: 8, INT: 11, WIS: 14, CHA: 9

- Trefferpunkte: 5
- Rüstungsklasse: 10
- Fertigkeiten: Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4, Wille +2
- Besondere Gabe: *Echo der Dunkelheit* – er hat einmal direkt ins Totenlicht geschaut. Kann eine Vision des Dinges beschreiben, die die Gruppe im Wortgefecht +2 Bonus gibt, aber er verliert 1W4 Stabilität.
- Im Wortgefecht: Sein Beitrag ist riskant: Erfolg = doppelter Schaden für das Wesen, Misserfolg = sofortige Panik (er kann nicht mehr teilnehmen).

Einsatzhinweise

- **Mechanisch schwach, aber entscheidend für die Atmosphäre. Sie dürfen in Kämpfen nicht vorne stehen – sie sind verletzlich.**
- **Im Finale können sie den Unterschied machen: jede ihrer Stimmen ist ein Verstärker im *Wortgefecht*.**
- **Als NSC sind sie ein ständiges moralisches Druckmittel: die Spieler schützen sie, während sie selbst den Mut haben, sich dem Lachenden Mann zu stellen.**

Das Lachende Ding

Kosmischer Gestaltwandler, Raubtier des Geistes

Typ: Älteres Wesen (außerweltlich)
Gefahrenstufe: Episch

Attribut	Wert
STÄ	**26**
GES	**20**
KON	**25**
INT	**18**
WIS	**20**
CHA	**24**

Trefferpunkte: 250
Rüstungsklasse: 22 (übernatürliche Resilienz)
Initiative: +6

Fähigkeiten

- Gestalt der Angst
  Kann die größte Furcht eines Opfers annehmen. Opfer muss Willenswurf SG 20 bestehen, sonst *Furcht*-Effekt (Grimm D20: Furcht & Wahnsinn).
- Illusionskörper
  Alle physischen Angriffe verursachen nur halben Schaden, solange das Ding nicht im „Wortgefecht“ gebunden ist.
- Totenlicht
  Ein Blick in seine wahre Gestalt (spinnenartige Masse aus Licht und Zähnen) zwingt zu Willenswurf SG 25. Misslingt: permanenter Wahnsinn (W100-Tabelle, Spielleiterwahl).
- Angstfresser
  Greift bevorzugt Opfer mit aktivem *Furcht*-Zustand an, +2W6 Schaden.
- Verführungsmaske
  Kann jede harmlose Gestalt annehmen (z. B. Clown, Tier, vertrauter Mensch). Täuschungswurf +15.
- Regeneration
  Solange es in Portland ruht, regeneriert es 20 TP pro Runde. Regeneration setzt nur aus, wenn es im *Wortgefecht* gebunden ist.

Schwächen

- **Das Wortgefecht (siehe unten).**
- **Gruppeneinheit: Nur kollektiver Widerstand kann es bannen. Einzelgänger werden verschlungen.**
- **Kosmische Bannzeichen: Rituale mit Salz, Blut oder alten Symbolen schwächen es (–5 auf alle Würfe für 1W6 Runden).**

Ritualmechanik: Das Wortgefecht

Ein geistiges Duell, in dem die Spieler ihre stärksten Erinnerungen, Bindungen und Überzeugungen gegen das Wesen stellen.

Ablauf

1. **Eintritt ins Wortgefecht**
   Das Ding zwingt die Gruppe durch eine Illusion oder einen direkten Kontakt. Ab hier gelten physische Angriffe nur halb – entscheidend ist der geistige Kampf.
2. **Rundenablauf**
   - **Jeder Spieler benennt eine wahre Erinnerung oder Bindung (Familie, Freundschaft, Liebe, Mutprobe etc.).**
   - **Danach macht er einen Willenswurf gegen SG 25.**
   - **Gelingt der Wurf: Das Ding verliert 50 TP.**

- **Misslingt der Wurf: Das Ding manifestiert die Angst des Spielers → sofort *Furcht*-Probe (SG 20). Zusätzlich gewinnt es 20 TP zurück.**

3. **Gruppenwirkung**
   Wenn mindestens 3 Erinnerungen pro Runde erfolgreich sind (oder die Mehrheit der Gruppe), verliert das Ding zusätzlich 1 Stufe an Macht: –2 auf alle Würfe für 1W6 Runden.
4. **Sieg oder Niederlage**
   - **Wenn die TP des Wesens auf 0 fallen, zerfällt es im Nebel und sinkt in den Boden. Es ist für 27 Jahre verbannt.**
   - **Wenn die Gruppe im Wortgefecht zerbricht (mehr als die Hälfte dauerhaft wahnsinnig oder flieht), gewinnt das Ding → Portland bleibt seine Futtergrube.**

Optional: Zusätzliche Regeln

- **Kindliche Unterstützung**
  Die Kinder können Erinnerungen „spenden" (z. B. eine Szene, in der sie zusammengehalten haben). Jede Kind-Erinnerung erlaubt einen Spielerwurf mit Vorteil.
  → Aber jedes Mal, wenn man sie nutzt, riskiert das Kind Schaden (W6 geistige Stabilität).
- **Wahnsinnsbelastung**
  Jeder misslungene Wurf im Wortgefecht verursacht 1W4 geistigen Stress. Bei 10 Stresspunkten droht dauerhafte Phobie.

Begegnungstabellen

Ermittlungen (W20):
1–5: Zeugen sehen Ballons / Clown.
6–10: Spur von Spielzeug / Schuh.
11–15: Graffiti „ER LACHT".
16–18: Albtraumhafte Vision (Willenswurf SG 15).
19–20: Direktes Lachen im Ohr, Paniktest.

Abwasserillusionen (W12):
1: Eigene Stimme im Echo.
2: Ballons, die platzen wie Schüsse.
3: Blut im Wasser.
4: Schatten im Tunnel.
5–6: Spottlachen.
7–8: Vision eines toten Kindes.
9–10: Clown-Maske an der Wand.
11–12: Kurzer Blick ins Totenlicht (SG 20).

Abenteuergerüst: „Smile“ Ablauf in 3 Akten

Akt I – Der Ruf der Kinder

Szene 1: Verschwundene Stimmen

- **Einstieg: Ein weiteres Kind verschwindet in Portland.**
- **Presse redet von „Unfällen“, die Polizei von „weggelaufen“.**
- **Ermittler hören Gerüchte: ein Clown am Fluss, Kinder, die „etwas“ gesehen haben.**

Hook: Die Kinder (Eli, Maya, Jonah, Samir, Lena, Tommy) suchen die SC auf – verängstigt, verzweifelt. Sie erzählen von Ballons im Nebel, Lachen im Dunkeln, von Freunden, die weg sind.

Szene 2: Erste Spuren – Die Docks

- **Ermittler gehen den Hinweisen der Kinder nach.**
- **Nebel, Ballons, verlorene Spuren (roter Schuh, Ball, Spiegelgesicht im Wasser).**
- **Erste Begegnung mit der Präsenz des Wesens: kein voller Angriff, nur ein Vorgeschmack.**

Ziel: Die SC verstehen, dass es kein gewöhnlicher Entführer ist.

Szene 3: Das Geheimquartier – Hawthorne Middle School

- **Die Kinder zeigen ihren Keller, voller Zeichnungen und einer Karte mit Tatorten.**
- **Hinweise führen zu zwei Optionen: dem alten Freizeitpark oder direkt ins Abwassersystem.**
- **Charakterspiel: Vertrauen zwischen Kindern und Ermittlern wächst.**

Foreshadowing: Träume von Maya, Visionen von Tommy → erstes Flüstern vom *Wortgefecht*.

Akt II – Das Lachen verdichtet sich

Szene 4: Albtraum-Karneval – Freizeitpark

- **Atmosphäre: verlassene Halle, Karussell, Graffiti „ER LACHT“.**
- **Illusionen: Spiegel, Clownfiguren, Stimmen.**
- **Optional: Kampf gegen eine Albtraumgestalt (persönliche Ängste der SC).**
- **Funde: Clownsmaske mit Blut, Spieluhr mit Kinderlied.**

Ziel: Die SC erkennen, dass das Ding mit Angst spielt – es ist nicht menschlich.

Szene 5: Druck von außen

- **Polizei/Behörden beginnen, die Ermittler zu behindern (z. B. „Ihr macht Kinder verrückt“).**
- **Vielleicht ein Journalist, der von „Kinderschändern im Kostüm“ schreibt.**
- **Die Kinder geraten ins Visier: Drohung, ihnen die Eltern zu entziehen.**

Ziel: Verstärkung des Gefühls, dass die SC allein sind – nur sie und die Kinder gegen das Ding.

Szene 6: Abstieg in die Tiefe – Old Town Sewers

- **Einstieg ins Abwassersystem. Dunkel, tropfend, voller Echo.**
- **Begegnungen:**
    - **Flüstern der eigenen Stimmen.**
    - **Ein „Nest“ aus Kinderspielzeug.**
    - **Erste direkte Attacke: Illusionen, Albtraumgestalten, Panikwürfe.**

Ziel: Die SC stehen unmittelbar vor der Quelle – und die Kinder bestehen darauf, mitzugehen.

Akt III – Das Wortgefecht

Szene 7: Die Kathedrale des Lachens

- **Endraum: gewölbte Abwasserhalle, Wasserbecken, in der Mitte das Ding.**
- **Es zeigt sich zuerst als Clown, dann als persönliche Ängste jedes SC.**
- **Schließlich das Totenlicht → Wahnsinnsproben.**

Szene 8: Beginn des Rituals

- **Das Wortgefecht startet.**
- **Kinder helfen mit Erinnerungen → Vorteilwürfe.**
- **Jeder Erfolg nimmt dem Ding Substanz, jeder Misserfolg gibt ihm Macht zurück.**
- **Körperliche Angriffe wirken nur halb, bis das Ding gebunden ist.**

Szene 9: Finale Entscheidung

- **Wenn das Ding 0 TP erreicht: es zerfällt, sinkt im Nebel zurück, verbannt für 27 Jahre.**
- **Wenn die Gruppe zerbricht: die Kinder verschwinden, Portland bleibt sein Revier.**

- **Offenes Ende: SC können als Retter oder Versager in die Legende der Stadt eingehen.**

Themen & Stimmung

- **Kindliche Unschuld vs. urbane Verzweiflung**
- **Ermittler als Ersatz-Eltern/Schutzmauer**
- **Das Lachen: ständig, überall, ein Echo, das niemals ganz verstummt.**

Vorlesetext – Szenen

Szene 1 – Verschwundene Stimmen (Auftakt)

„Portland regnet wieder. Zeitungsständer titeln vom ‚dritten verschwundenen Kind in diesem Monat'.
Die Polizei sagt: ‚Weglaufen, was sonst.'
Aber am Fluss erzählen sie von Ballons im Nebel. Von einem Lachen, das kein Mensch lacht.
Und jetzt klopft es an eurer Tür. Sechs Kinder stehen da, bleich wie der Mond, und einer von ihnen stottert: ‚Bitte… helft uns.'"

Szene 2 – Die Docks

„Der Fluss riecht nach Diesel und altem Blut. Nebel hängt wie schmutzige Watte in den Gassen der Lagerhäuser. Irgendwo knarrt ein Tau, und aus der Ferne klingt ein Kinderlachen. Ein Ballon schwebt durch den Nebel – ohne Hand, die ihn hält."

Szene 4 – Freizeitpark

„Die Halle stinkt nach Schimmel und Zuckerwatte, die vor Jahren vergessen wurde. In der Mitte steht ein Karussell. Die Pferde starren mit leeren Augen, doch wenn ihr den Blick abwendet, scheint sich eines zu bewegen. Ein Echo von Lachen springt über die Balken, zu hell, zu nah."

Szene 6 – Abwassersystem

„Das Wasser tropft in endlosen Abständen. Jeder Tropfen wie der Takt einer Uhr. Die Wände glänzen nass, Pilze leuchten schwach im Licht. Ihr wisst, dass ihr nicht allein seid – jede Stimme hallt doppelt zurück, als würde jemand mit euch durch die Tunnel gehen."

Szene 7 – Kathedrale des Lachens (Finale)

„Die Halle öffnet sich wie ein Rachen. Wasserbecken, Rohre, Mauern, die atmen.
In der Mitte steht er. Ein Clown, die Schuhe glänzend, Ballons in der Hand.
Doch im nächsten Herzschlag ist er nicht mehr Clown, sondern alles, wovor ihr euch je gefürchtet habt.
Und irgendwo hinter der Maske blitzt es auf – das Licht. Das Totenlicht."

Ende

- **Sieg**: Das Ding zerfällt, Portland ist frei – für 27 Jahre.
- **Niederlage**: Kinder verschwinden, Portland bleibt Jagdrevier.
- **Ambivalenz**: Vielleicht überlebt das Ding – verletzt, aber lauernd. Vielleicht kommt es schneller zurück als 27 Jahre.

Wenn die Gondeln Zombies tragen

„Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“
– Brüder Grimm, Abschlussformel zahlreicher Märchen

🎭 Einleitung für Spieler – Totentanz in Venedig

Venedig. Februar. Karneval.

Die Stadt wirkt wie ein lebendiger Traum: Masken in jeder Gasse, barocke Musik hallt durch die Kanäle, Glitzer und Gold auf alten Mauern, und zwischen den Schatten tanzt die Geschichte.Ihr seid hier, um zu feiern. Urlaub, endlich! Kein Büro, keine Monster, kein Rat der Wesen. Nur ihr, die Lagune, gutes Essen – und diese bizarre, wunderschöne Stadt.

Heute ist der Höhepunkt des Karnevals. Auf dem Markusplatz drängen sich Touristen und Venezianer gleichermaßen, edel gekleidet oder wild verkleidet. Ein Spektakel kündigt sich an: eine Performance der avantgardistischen Truppe „Commedia del Crâne“ – berüchtigt für morbide Kunst und düstere Maskenspiele.Die Sonne glitzert über dem Wasser. Die Glocken der Basilika schlagen.Und dann – verändert sich alles.Schwarzer Nebel.Schreie.Blut.

Menschen brechen zusammen – und stehen wieder auf. Nicht mehr als das, was sie waren. Masken zerreißen, Haut fault, Augen starren euch leer an.

*Willkommen in der Hölle. Willkommen im **Totentanz**.*

🎯 Spielercharaktere: Urlauber in der Hölle

Alle Spieler beginnen als *Touristen* in Venedig – ob als Privatpersonen, Wesen, Grimm oder Schliche-Kenner ist offen. Wichtig ist:

- Sie *haben keine große Ausrüstung bei sich*, nur das, was man im Urlaub mitträgt.
- Sie *kennen sich bereits* oder treffen sich bei der Performance.
- Einige können auf ihre Kontakte zugreifen – sofern sie Kommunikationswege finden.
- Während des Spiels können sie improvisieren, aufrüsten und sich in die Rolle von Überlebenden, Jägern oder Bannenden hineinwachsen.

Tipp für den Spielleiter: Gib jedem Spieler vor Beginn **1–2 individuelle Urlaubsmotive** (z. B. „Ich wollte meiner Frau hier einen Heiratsantrag machen“, „Ich forsche nach venezianischer Ritualarchitektur“, „Ich habe hier ein altes Wesen aufgespürt“) – das verstärkt den persönlichen Einsatz und emotionalen Punch, wenn alles zerfällt.

Ein actionreiches Grimm D20-Szenario für 2–6 Spieler
Ort: Venedig, Italien
Dauer: 1–2 Spielsitzungen
Stimmung: Rasant, brutal, grotesk
Inspirationsquellen: *Planet Terror*, *28 Days Later*, *The Beyond*, *Doom*
Thema: Wenn das Sterben tanzt, tanzt Venedig mit.

Besondere Regeln und Stimmungselemente

- **Infektion:** Bei Infiziertenbiss: Zähigkeit SG 12, sonst langsame Verwandlung (1W6 Stunden). Bann oder Gegengift nötig. (Genaueres hierzu: Siehe Infektionsregeln)
- **Maskenpflicht:** In Venedig tragen viele Masken – Identifikation erschwert, aber auch ein Stilmittel.
- **Wasser als Barriere:** Viele Szenen erfordern Schwimmen, Bootsfahrten oder Klettern – Vorbereitung lohnt sich.

Eckdaten des Szenarios

- **Antagonist:** Ein Cracher Mortel (Wesen der Kategorie *Verfall / Nekrose*), maskiert als exzentrischer Künstler, entfesselt durch eine groteske Performance eine Seuche des Grauens.
- **Ort:** Venedig, in der Hochsaison – Touristenmassen, enge Gassen, Wasser überall.
- **Ziel der Spieler:** Überleben, Ursprung finden, Cracher Mortel eliminieren, Seuche bannen.
- **Ziel des Cracher Mortel:** Eine „Erlösung durch den Tanz des Verfalls“ – alles Leben in Untotes umwandeln und sich daran laben.

Szenenübersicht

Vor Szene 1:

🖋️ **Inworld-Handout – Einladung zur Performance**

CARNEM MORTEM
Eine exklusive Karnevals-Darbietung der avantgardistischen Theatertruppe

Commedia del Crâne

Hochverehrtes Publikum!
Im Rahmen der Feierlichkeiten zur venezianischen Karnevalszeit laden wir Sie mit größter Ehre zu einer einmaligen, nie wiederholbaren lebendigen Totenklage ein:

„CARNEM MORTEM – Der Tanz jenseits des Lebens“

🕯️ **Datum: Samstag, 21:00 Uhr**
🕯️ **Ort: Piazza San Marco, vor der Biblioteca Nazionale**
🕯️ **Dauer: Bis der Schleier fällt.**

Ein Erlebnis der Sinne, der Spiegel des Verfalls, ein poetisches Ritual des Fleisches.
Wir empfehlen festliche Kleidung und venezianische Maske – die Grenzen zwischen Darsteller und Beobachter mögen… fließend sein.
Einlass nur gegen Vorzeigen dieser Einladung. Keine Ausnahmen. Kein Einlass nach Beginn.

„Was lebt, vergeht.
Was vergeht, beginnt zu tanzen.“
– Maestro Nero, Direktor

Hinweis: Für Gäste mit empfindlichem Gemüt oder schwacher Konstitution wird das Verbleiben außerhalb des inneren Kreises empfohlen. Die Truppe übernimmt keine Verantwortung für geistige oder körperliche Beeinträchtigungen.

Szene 1 – Carne Morto (Einleitung)

Die Spielercharaktere befinden sich auf dem Markusplatz, als ein Spektakel beginnt:
Eine Theatertruppe mit venezianischen Masken spielt ein groteskes Stück, das abrupt endet, als eine Art schwarzer Nebel aus einer Requisite strömt. Menschen brechen zusammen – und stehen wieder auf. Anders.
Ein Spieler wird beinahe gebissen. Chaos bricht aus.

Proben:

- Wahrnehmung (SG 12), um den Nebel als übernatürlich zu erkennen
- Okkultes Wissen (SG 15), um erste Anzeichen einer Wesenwirkung festzustellen
- Initiative/Kampf zur Flucht durch die Gassen

Szene 2 – Isoliert im Labyrinth

Venedig wird zur Todesfalle: Gassen verstopft, Brücken einsturzgefährdet, Vaporetto-Fahrten lebensgefährlich.
Die Spieler schlagen sich durch. Sie können andere Überlebende finden oder gezielt nach dem Ursprung suchen.

In diesem Abschnitt können die Überlebenden NSCs getroffen werden, und sich der Gruppe anschließen.

Proben & Herausforderungen:

- Klettern, Schwimmen, Reflexe (einbrechende Stege, angreifende Infizierte)
- Erste Hilfe an verletzten NSCs
- Hinweise durch Überlebende: „Der Künstler, der bei der Biennale war…“

🎲 Begegnungstabelle – Totentanz in Venedig

Würfle 1W20 bei jedem neuen Stadtviertel, Kanalabschnitt oder alle 1–2 Stunden Spielzeit.

Wurf	Begegnung
1	Eine halbe Brücke ist eingestürzt. Zwei Infizierte klammern sich unter dem Steinbogen fest.
2	Über den Kanal schallt Opernmusik – aus einem fahrenden, leeren Vaporetto.
3	Ein improvisiertes Lager mit 3 Zivilisten. Einer ist infiziert – weiß es aber nicht.
4	Ein Rudel Wasserratten schleift einen abgerissenen Arm durch eine Gasse.
5	Eine Leiche hängt an einem Balkon, mit einem Zettel im Mund: „Der Tanz ist nicht vorbei.“
6	Ein verlassener Souvenirladen. Voller Masken – und einer davon bewegt sich.
7	1W4 Ertrunkene Seelen klettern aus einem Gullydeckel, wenn man daran vorbeigeht.
8	Ein Panzerband-Aufruf läuft in Dauerschleife in einer Polizeistation – „Bleiben Sie ruhig!“

Wurf	Begegnung
9	Zwei Kinder singen auf einem Platz ein morbides Lied – beide sind untot, aber friedlich.
10	Eine verwesende Gestalt betet laut in Latein – bannt bei Unterbrechung eine Welle Zombies.
11	Durch eine Explosion in der Ferne stürzt ein Glockenturm langsam um (Reflex SG 14).
12	Eine venezianische Maske liegt auf dem Boden – sie flüstert, wenn man sie aufsetzt.
13	Ein Kunststudent hat eine verrückte Karte der „verfluchten Viertel“ angefertigt.
14	Eine Gruppe (1W6) Untote hängt reglos von einer Statue herab – bis man laut spricht.
15	Auf einer Leine hängen menschliche Hautfetzen – zu lateinischen Bannzeichen drapiert.
16	Eine offene Krypta zeigt das Bild eines älteren Cracher Mortel – Anselmo Neros „früheres Ich“.
17	In einem Glockenspiel ertönt der „Danse Macabre“, wie von Geisterhand.
18	Eine Frau kämpft verzweifelt mit bloßen Händen gegen drei Infizierte (kann gerettet werden).
19	Ein Boot voller Untoter fährt langsam auf einen zu – niemand steuert es.
20	Der Cracher Mortel erscheint als Halluzination (Furchtprobe SG 16), spricht in Rätseln.

Spielhinweise für den SL:

- **Wiederholungen möglich:** Du kannst Begegnungen abwandeln (z. B. Opernmusik = Jazz, andere Orte, Details leicht anders)
- **Verkettungen möglich:** Manche Begegnungen können zu Mini-Quests führen (z. B. das singende Kinderpaar → alte Waisenhaus-Ruine)
- **Lohn und Risiko:** Baue bei 1–2 Begegnungen gezielt Ausrüstungsfunde ein (z. B. Pistole mit nur einem Schuss, geheime Zutat fürs Ritual)

Szene 3 – Biennale des Schreckens

Die Spur führt zu einer abgesperrten Halle der Biennale Arte: dort performte „Anselmo Nero“ zuletzt seine „Danse Macabre Multimediale“.
Im Innern: verzerrte Skulpturen, lebende Leinwände (verschmolzene Menschen), ein dunkles Ritual.
Hier zeigt sich der Cracher Mortel zum ersten Mal – durch ein kunstvoll verwestes Zombiekostüm mit echtem Fleisch.

Bosskampf vorbereitet – aber noch nicht ausgetragen.

Szene 4 – Unter Venedig

Nach Hinweisen oder Visionen gelangen die Spieler in die Katakomben der Stadt.
Hier pulsiert das „Herz der Seuche“ – ein okkultes Relikt, durch das der Cracher Mortel seine Krankheit kanalisiert.

Begegnungen:

- Mutierte Wasserkreaturen (Ertrunkene Seelen)
- Flutwellen, klaustrophobische Tunnel
- Bannzeichen (mit Bannritual-Probe entschlüsselbar)

🩸 **Das Herz der Seuche**

Artefaktbeschreibung (für den Spielleiter)

Name: *Cuore della Putrefazione* – Das Herz der Verwesung
Typ: Okkultes Artefakt / Fokus des Cracher Mortel
Fundort: In einem versiegelten Sarkophag unter dem Teatro San Sanguine – im Finale

---

📖 **Beschreibung (Inworld-Flair):**

In einer knochengeschmückten Nische liegt ein pulsierendes, dunkles Herz, groß wie ein Menschenkopf.
Es schlägt langsam, in unregelmäßigem Rhythmus – blutend, obwohl es nirgends angeschlossen ist.
Um das Herz herum zieht sich eine Linie aus schwarzem Salz und altem Kerzenwachs.
Wer es sieht, hört Flüstern. Wer es berührt, sieht seine eigene Verwesung.

🎲 **Spielwerte / Mechanik:**

- **Aura der Seuche:** 6 m Radius → Infektionswürfe SG +2 schwerer, keine natürliche Regeneration
- **Regeneriert den Cracher Mortel**: 1W6 TP pro Runde, solange er sich innerhalb von 18 m befindet
- **Zerstörung:** Nur durch ein korrekt ausgeführtes Bannritual (siehe unten)
- **Risiko:** Wird das Herz zerstört, ohne dass der Cracher gebannt ist, explodiert es (2W10 Schaden, 6 m Radius, Seuchenwolke – Reflex SG 15 halbiert)

Finale – La Morte in Maschera

Letzter Showdown in einem verlassenen Theater, das der Cracher Mortel zu seinem Thronsaal gemacht hat.
Die Spieler müssen das Ritual beenden oder den Cracher direkt töten – beides ist schwer.

Zwei mögliche Enden:

- **Ritual bannen (Okkultes SG 20, Zeitdruck)**
- **Bosskampf (Cracher Mortel + Zombies)**

📜 **Das Bannritual: "Il Sigillo dei Silenti"**

Okkultes Ritual zur Zerschlagung der Seuchenmacht

Voraussetzungen:

- **2 oder mehr Ritualteilnehmer**
- **Dauer:** 5 Ticks
- **SG:** 18 (Okkultes + IN oder WIL)
- **Materialien:**
    - Kreis aus weißer Asche
    - Spiegel (dient als Rückführung der Verderbnis)
    - 1 Tropfen eigenen Blutes pro Ritualteilnehmer
    - Der Herzstein (Artefakt) muss im Zentrum liegen
    - Optional: Bannsalz = +2 Bonus

📖 **Ritualtext (Inworld-Fragment – kann vorgelesen werden)**

„Silenzio, che le ossa tacciano.
Fuoco, che la carne non rede.
Cuore, che non batte, ascolta.

Noi non balliamo più.
Noi spezziamo il cerchio."

(Schweige, dass die Knochen ruhen.
Brenne, dass das Fleisch nicht fault.
Herz, das nicht schlägt – höre.
Wir tanzen nicht mehr.
Wir zerbrechen den Kreis.)

🎲 **Ergebnis:**

- **Erfolg:**
  Das Herz zerfällt zu Asche, der Cracher Mortel verliert sofort seine Regeneration und kann endgültig getötet werden.
  Falls er sich im Radius befindet, erleidet er 3W6 Schaden und muss Willenswurf SG 16 bestehen oder wird für 1W4 Runden handlungsunfähig (vor Schmerz).
- **Misserfolg:**
  Das Ritual schlägt fehl – das Herz pulsiert stärker, ein Seuchenstoß geht aus (alle in 6 m: Zähigkeit SG 15 oder 1W6 Schaden + Infektionswurf).
  Wiederholung möglich, aber SG steigt auf 20.

🧪 Infektionsregeln – Die Maske des Verfalls

Grundprinzip:

Die „Zombie-Seuche“ ist magisch-biologisch, aber nicht sofort tödlich – sie verwandelt nicht automatisch, sondern erzeugt **Furcht, Schwächung und ggf. schleichende Effekte**.

Infektionsquellen:

- Biss durch einen Infizierten oder Ertrunkene Seele
- Berührung durch den Cracher Mortel selbst
- Kontakt mit verfluchtem Nebel (z. B. in Szene 1 oder bestimmten Begegnungen)

🦠 **Infektionsmechanik (Biss oder Kontakt):**

Nach dem Ereignis: Zähigkeitswurf SG 12

- **Erfolg (SG bestanden):**
  Keine Ansteckung – Adrenalin und Widerstandskraft schützen.
- **Misserfolg:**
  Der Charakter ist **infiziert**, aber nicht sofort betroffen. Würfle **1W6 Stunden** – nach dieser Zeit tritt ein Effekt ein (siehe unten).

⏱️ **Verlauf der Infektion (1W6 Stunden später):**

Wurf	Effekt (mild bis kritisch)
1	Leichtes Fieber und Zitternde Hände (−1 auf körperliche Fertigkeiten für 2 Stunden)
2	Visionen von tanzenden Leichen (Willensprobe SG 10 oder −1 auf Bannrituale für 1 Stunde)
3	Übelkeit und Schwindel (−2 auf Initiative und Bewegungsgeschwindigkeit halbiert für 1 Stunde)
4	Temporärer Kontrollverlust: 1 Runde unkontrolliertes Handeln im Kampf (z. B. Rückzug, Panik)
5	Schwarze Adern breiten sich aus – andere erkennen die Infektion (soziale Mali)
6	Die Augen verlieren Farbe – der Charakter erhält −1 auf alle sozialen Proben, bis geheilt

Wichtig: Die Infektion **führt nicht automatisch zur Verwandlung** – nur unter bestimmten Bedingungen (siehe unten).

💀 **Kritische Infektion – Bedrohung der Verwandlung**

Tritt nur ein, wenn der Charakter:

- **mehrmals infiziert** wurde (z. B. 2× gebissen)
- oder **besonders exponiert** war (z. B. in Ritualkammer direkt betroffen, z. B. Szene 4)

→ Dann: Wurf auf Zähigkeit SG 15

- **Erfolg:** Symptome verschlimmern sich, aber keine Verwandlung.
- **Misserfolg:** Der Charakter **beginnt zu mutieren** (nur SL-Entscheidung!) – möglicherweise kontrolliert, halluziniert oder benötigt sofortige Bannhilfe / magische Heilung.

💊 **Gegenmittel & Heilung**

- **Erste Hilfe (SG 15)** kurz nach dem Biss kann die Infektion unterdrücken (Wurf erlaubt nur einmal).
- **Bannritual** mit mindestens **zwei Teilnehmern**: SG 17 → heilt komplett, bei Erfolg.
- **„Bannsalz“** aus Szene 2 kann einmal pro Infizierten zur Neutralisation verwendet werden.
- **Okkultes Gegengift** (z. B. bei Lefevre erhältlich, einmal im Abenteuer) → heilt sofort bei Einnahme.

😈 **Optionaler Bonus-Effekt: Fluch der Maske**

Ein infizierter Charakter, der eine venezianische Maske trägt, hat bei Misserfolgen auf Willensproben **kurze Halluzinationen**:
→ tanzende Leichen, Stimmen der Verstorbenen, den Cracher Mortel flüsternd hinter sich.

Rein atmosphärisch – kein Zwangsverlust, aber ideal zur Dramatisierung.

🎒 Besondere Ausrüstungsgegenstände für das Szenario

Name	Effekt	Besonderheit
Bannsalz (Fläschchen)	+2 auf Bannritual gegen Cracher Mortel; auf Boden gestreut: Untote meiden Zone (3 m)	Nur 3 Anwendungen
Venezianische Pestmaske	Träger ist immun gegen Infektionsnebel (aber eingeschränktes Sichtfeld -1 Wahrnehmung)	Antik, fragil
Alte Silberklinge	1W6+1 Schaden, zählt als „reines“ Metall gegen Wesen	Bruchgefahr bei Kritischer Patzer
Carabinieri-Boot „San Marco“	6 m lang, 20 km/h, stabil; kann Zombies überfahren (SG 12 für Fahrer)	Nur mit Schlüssel fahrbereit (bei Rossi)

Name	Effekt	Besonderheit
Laterna Magica	Okkultes Lichtgerät, einmal täglich aktivierbar → Lichtblitz: Untote müssen Willen SG 15 schaffen oder fliehen (1W4 Runden)	Braucht 1 Minute zum Aufladen

🧟 Hauptgegner: Cracher Mortel „Anselmo Nero“

- **Typ:** Wesen des Verfalls / Untoter Künstler
- **Herkunft:** Wahrscheinlich aus Frankreich, ehemaliger Bühnenkünstler – seit Jahren verschwunden
- **GES:** 14
- **TP:** 62
- **RK:** 17 (gegerbte, ledrige Haut, mit Maske)
- **Initiative:** +6
- **Reflex:** +4
- **Zähigkeit:** +8
- **Willen:** +6
- **Bewegung:** 9 m

Angriffe:

- **Berührung des Verfalls**
  Nahkampf, 1W8+4, verursacht fortschreitenden Gewebezerfall
  – Ziel muss Zähigkeit SG 15 bestehen oder infiziert (1W6 Stunden zur Verwandlung in Zombie)
- **Todesschrei** *(1/Tag)*
  Alle Wesen im Umkreis von 12 m: Willenswurf SG 18 oder Panik (1W4 Runden), bei Erfolg nur Benommenheit für 1 Runde
- **Zombiekunstwerk erschaffen** *(1/Tag)*
  Kann aus Leichen 2W6 Zombies beschwören (1 Runde)

Besonderheiten:

- **Regeneration 3/Tick**, außer durch Feuer oder Bannritual (SG 17)
- **Aura der Verwesung:** Alle Lebewesen im Umkreis 3 m erleiden -1 auf alle Proben (außer Untote/Wesen)
- **Künstlerischer Wahn:** Er spricht in kryptischer, poetischer Sprache. Immun gegen mentale Manipulation.
- **Immunitäten:** Gift, Krankheit, mentale Effekte, Erschöpfung
- **Schwäche:** Reines Feuer, gebanntes Salz (seltene Substanz)

Ausrüstung:

- Maskierte Robe aus Lederhaut
- Zersetzter Zeremonienstab (+1 bei Ritualwürfen)
- Ritualschriftrolle (einmalige Bann-Umkehr, bei SG 20)

NSCs – Überlebende & Verbündete

Chiara Bellini – Stadtführerin mit lokalem Wissen

- **Typ:** Mensch (Kehrseite)
- **GES:** 12
- **TP:** 18
- **RK:** 13
- **Initiative:** +2
- **Reflex:** +3
- **Zähigkeit:** +1
- **Willen:** +4
- **Bewegung:** 9 m

Fertigkeiten:

- Okkultes Wissen +6
- Heimlichkeit +4
- Wahrnehmung +5
- Überleben (Stadt) +6

Besonderheiten:

- Kennt unterirdische Wege Venedigs
- Hat ein altes „Wegseher-Amulett“ gegen Einflüsterungen (+2 Will gegen Wesenkräfte)

Ausrüstung: Taschenlampe, Notkarte der Katakomben, Taschenmesser

---

Julien Lefevre – französischer okkulter Antiquar

- **Typ:** Mensch (Schliche-Kenner)
- **GES:** 10
- **TP:** 22

- **RK:** 12
- **Initiative:** +1
- **Reflex:** +2
- **Zähigkeit:** +2
- **Willen:** +5
- **Bewegung:** 6 m

Fertigkeiten:

- Okkultes Wissen +9
- Bannrituale +7
- Geschichte +6
- Wesenkenntnis +6

Besonderheiten:

- Kann ein einfaches Bannritual durchführen (SG 15, dauert 3 Ticks)
- Spricht Latein, Französisch, Deutsch
- Anfällig für Panik (Will-Proben bei Furcht -1)

Ausrüstung: Ritualkoffer, Kreide, Bannzeichen, Streichhölzer

Vittoria Rossi – venezianische Carabiniera

- **Typ:** Mensch (Mutige Beschützerin)
- **GES:** 13
- **TP:** 26
- **RK:** 15 (Körperschutzweste)
- **Initiative:** +3
- **Reflex:** +4
- **Zähigkeit:** +5
- **Willen:** +2
- **Bewegung:** 9 m

Angriffe:

- Dienstpistole: 1W8+1, Reichweite 15 m
- Teleskopschlagstock: 1W6+2, Nahkampf

Fertigkeiten:

- Einschüchtern +5

- Schusswaffen +6
- Erste Hilfe +4
- Navigation (Stadt) +3

Besonderheiten:

- Hat Zugang zu einem alten Patrouillenboot („San Marco“)
- Lässt sich nicht einschüchtern, außer durch Wesenwirkungen
- Treu, mutig, neigt zu selbstgefährdenden Entscheidungen

Ausrüstung: Pistole, 2 Magazine, Notruf-Funkgerät (Reichweite 5 km), Erste-Hilfe-Tasche

NSCs Untote

Infizierte (Zombies)

- GES: 8
- TP: 12
- RK: 14
- Angriff: Biss (1W6+2), bei Krit: Infektionsprobe (Zähigkeit SG 12)
- Bewegung: langsam, aber hartnäckig
- Verhalten: Vom Cracher gelenkt oder auf Geräusche reagierend

Mutierte Wasserkreaturen: "Ertrunkene Seelen"

Verfluchte Opfer des Cracher Mortel, die im Wasser gestorben und wieder auferstanden sind. Ihre Körper sind geschwollen, augenlos, von Tang durchzogen – und sie ziehen andere mit ins Dunkel.

- Typ: Untote / Wasserwesen
- GES: 10
- TP: 18
- RK: 13 (gleitende, zähe Haut)
- Bewegung: 6 m an Land, 12 m im Wasser (keine Mali beim Schwimmen)
- Initiative: +1
- Reflex: +3
- Zähigkeit: +4
- Willen: +2

Angriffe:

- **Ertränkungsgriff** (Nahkampf): 1W6 Schaden, Ziel muss SG 14 Reflex schaffen oder wird festgehalten (jede Runde neuer Wurf möglich).
- **Klauenhieb**: 1W4+2 Schaden, bei Krit Wunde (langsames Bluten → 1 TP pro Tick)

Besonderheiten:

- Können durch schmale Wasserläufe schwimmen
- Ziehen bevorzugt Einzelne unter Wasser
- Bei TP < 5: zersplittern in Tang, Blut und Knochen – explodieren (1W6 Schaden in 2 m Umkreis)